



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ด้านศิลปวัฒนธรรม
ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

The Study of RMUTT Student Opinion on Art and Cultural
Activity Online Participation in the Epidemic of CORONA Virus 2019
(COVID-19) Situation

ฐิติรัตน์ เร็มสอน

กองพัฒนานักศึกษา

ได้รับการสนับสนุนจากกองพัฒนานักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประจำปี พ.ศ. 2563

- ชื่อวิจัย : การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ด้านศิลปวัฒนธรรมใน
สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ผู้วิจัย : นางสาวฐิติรัตน์ เริ่มสอน
- ประจำปี : 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 2) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน จากการสุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Taro Yamane จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 167 คน กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 59 คน กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ 10 คน และกลุ่มผสม 2 กลุ่มสาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) 164 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตอนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า One-way ANOVA โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายหัวข้อพบว่า วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ รูปแบบการจัดกิจกรรม และอันดับสุดท้ายคือ ลักษณะของกิจกรรม ส่วนปัญหาและอุปสรรคการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่านักศึกษาทุกกลุ่มสาขามีปัญหาและอุปสรรคแตกต่างกัน ซึ่งจำแนกได้ 3 ประเด็น คือ เรื่องสัญญาณการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียรภาพ เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ เรื่องสถานการณ์ต่าง ๆ ของสังคมที่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิต และอันดับสุดท้ายคือ เรื่องลักษณะรูปแบบของกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้เข้าร่วม (จัดกิจกรรมโดยมีการเข้าร่วมในสถานที่จริง) ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจทัศนคติ ประสบการณ์ และวิถีชีวิตที่แตกต่างกันตามปัจเจกบุคคล

คำสำคัญ: ความคิดเห็น กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมออนไลน์

Title : The Study of RMUTT Student Opinion on Art and Cultural Activity Online Participation in the Epidemic of CORONA Virus 2019 (COVID-19) Situation

Author : Miss Thitirat Roemsorn

Year : 2020

Abstract

The objectives of this research were to: 1) to examine opinions of art and cultural activity online of first-year and second-year RMUTT students in 2020 semester and 2) to research a problem and obstacle in art and cultural activity online of RMUTT. A sample was selected from 400 students base on sampling of Taro Yamane's formula, classified by each program; 167 of Science and Technology students group, 59 of Humanities and Social students group, 10 of Health and Science students group, and 164 of two fields students group (Science and Technology field and Humanities and Social field). The study instrument used was questionnaire which divided by 4 parts, 1) General information of respondents which is multiple choice, 2) RMUTT students opinion of art and cultural activity online, 3) problems and obstacles to participate in art and cultural of RMUTT students and 4) advices of RMUTT students to develop and improve the art and cultural activity online. Data derived from questionnaire statistical tools, percentage, mean, standard deviation and One-way ANOVA by statically significant at 0.05

Research findings revealed the first-year and second-year RMUTT students in 2020 semester opinions of art and cultural activity online had the high level in overall which classified by topic showed that the objective of participation was the first, second was activity pattern and last was activity type. A problem and obstacle of art and cultural activity online of RMUTT presented all student groups had different problems and obstacles which divided by 3 points: 1) the internet signal was not stability, 2) the affect to way of life by social situation and 3) the activity type that students had to join and appreciation (by joining in the real location) arise from interesting, attitude, experience, and different custom by individual.

Keywords: Opinion, Art and Cultural Activity, Online

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ด้านศิลปวัฒนธรรม ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณา และความอนุเคราะห์เป็นอย่างดีจากหลาย ๆ ท่าน

ขอขอบพระคุณ ดร.สุมิตรา วิริยะ นักวิชาการศึกษานานาชาติพิเศษ อดีตหัวหน้าฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ริสสวัณ อรชุน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบูลย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่กรุณาตรวจสอบความถูกต้องของงานวิจัย ขอขอบคุณ นายสุรชัย รุ่งเรืองกุลวนิช และนายภาณุรัชต์ บุญส่ง ผู้ให้คำปรึกษาในการทำวิจัย และนางสาวธนพร ภู่นพคุณดี ผู้ตรวจสอบบทคัดย่อภาษาอังกฤษ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยเล่มนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีต่อไป

ฐิติรัตน์ เริ่มสอน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พ.ศ. 2563

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.3 สมมติฐาน	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 แผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มทร.ธัญบุรี	10
2.2 การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษา	17
2.3 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษา	26
2.4 ความต้องการของนักศึกษา	29
2.5 สังคมออนไลน์	37
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	48
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา	48
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	51
3.3 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล	51
3.4 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	52
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	52

บทที่ 4 ผลการวิจัย	55
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	55
4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา	58
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน	61
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	63
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	64
5.1 สรุปผลการวิจัย	64
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	66
5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	69
บรรณานุกรม	71
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย	75
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการวิจัย	78
ภาคผนวก ค สรุปผล IOC	81
ภาคผนวก ง ผลการ Try Out	83
ประวัติผู้วิจัย	85

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	8
ภาพที่ 2.1 แสดงลำดับความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิดของมาส์โลว์	30
ภาพที่ 2.2 แสดงความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎี ERG ของแอลเดอร์เฟอร์ (ERG Theory)	33



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา	6
ตารางที่ 2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายใน	13
ตารางที่ 2.2 การวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายนอก	15
ตารางที่ 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา	50
ตารางที่ 3.2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามคณะ	50
ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามเพศ	55
ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามคณะ/วิทยาลัย	56
ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา	57
ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามศาสนา	57
ตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในรูปแบบการจัดกิจกรรม	58
ตารางที่ 4.6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในลักษณะการจัดกิจกรรม	59
ตารางที่ 4.7 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม	60
ตารางที่ 4.8 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในภาพรวม	61
ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา	62

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เกิดจากการสังสมต่อยอดและพัฒนาาร่วมกันของคนในท้องถิ่น จนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรม เป็นอัตลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นไทย เพราะมีความหลากหลายทั้งภาษา ศาสนา และกลุ่มชาติพันธุ์ แต่สามารถผสมผสานวัฒนธรรมกันได้อย่างดี สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นและเป็นโอกาสที่ไทยจะนำมาใช้ในการพัฒนาประเทศไปในทิศทางที่ถูกต้อง ด้วยการนำยุทธศาสตร์และวิธีในการบริหารจัดการทางวัฒนธรรมมาใช้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละท้องถิ่น ด้วยความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของไทย การบริหารจัดการทางด้านวัฒนธรรมจึงถือเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง และจำเป็นต้องมีนโยบายการจัดการด้านวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการดำเนินงานในทุก ๆ ส่วน โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาที่มุ่งเน้นเพาะบ่มผู้เรียนให้ตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญของวัฒนธรรม เพื่อก่อให้เกิดการอนุรักษ์ สืบสาน และส่งเสริมวัฒนธรรมอย่างมีเป้าหมาย ร่วมกันประสานสอดคล้องกันและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความแตกต่างของแต่ละวัฒนธรรม จนเกิดการยอมรับและเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันในสังคม ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของสังคมไทยให้คงอยู่ตลอดไป (ฐิติรัตน์ เริ่มสอน, 2564)

สังคมไทยในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาให้ความสำคัญและมีความคาดหวังให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาเป็นบัณฑิต ที่มีความสมบูรณ์พร้อม ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของประเทศ การศึกษาจึงเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการพัฒนาเยาวชนในชาติ ซึ่งบทบาทและหน้าที่ในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นบุคลากรที่มีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน เป็นภาระหน้าที่ของสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นแหล่งรวมความเป็นเลิศทางวิชาการ องค์ความรู้ชั้นสูง มีภารกิจหลักในด้านการสอน การวิจัย การบริการวิชาการแก่ชุมชน การทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมและมุ่งเน้นการพัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่ดี มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคมและประเทศชาติ อีกทั้งมีหน้าที่ความสำคัญหลักคือ การพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ การส่งเสริมให้เยาวชนได้มีโอกาสศึกษาในระดับอุดมศึกษามุ่งพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญา ความคิด เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง เพื่อพัฒนาประเทศและมุ่งพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แต่ด้วยในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ในสถาบันอุดมศึกษาจากการบรรยายในชั้นเรียน ออกสู่การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่มาจากอาจารย์และนักศึกษาร่วมกันวางแผน

การเรียนรู้ แสวงหาแหล่งข้อมูลและแหล่งองค์ความรู้ การทำงานเป็นระบบ การเผชิญกับสถานการณ์ และกรณีศึกษา โดยการเรียนรู้จากสภาพจริงของธรรมชาติและชุมชนเรียนรู้จากการรู้คิด รู้ทำ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ของนักศึกษา ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมหรือประสบการณ์ตรง (สุเมธ สารศรี, 2555)

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้เท่านั้น แต่ต้องเข้าใจ ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกและบ่มเพาะให้บัณฑิตมีทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในศตวรรษ ที่ 21 มีความรู้ ชั้นลึกในสาขาวิชาเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และพัฒนานวัตกรรมได้ การรู้รอบใน ศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ความพร้อมในการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้างานใหม่หรือความรู้ใหม่ได้ในอนาคต มีความสนใจพัฒนาตนเองและรักความก้าวหน้า การพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างความรู้ ใหม่และการปรับตัวในด้านต่าง ๆ เช่น พื้นฐานที่ดีทางคณิตศาสตร์ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น การมีทักษะด้านการบริหารจัดการและการเป็นผู้นำ การมี ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ความสามารถในการรักษาเอกลักษณ์ แต่ขณะเดียวกันสามารถเข้าใจ สังคมอื่น และอยู่ร่วมกันได้โดยปกติสุข สิ่งสำคัญที่สุดคือ การปลูกฝังให้นักศึกษาตระหนักและให้ ความสำคัญในการพัฒนาความคิดของตนเอง บนพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต (Global Mindset) (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562)

การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา นอกจากจะมีความสามารถทางวิชาชีพ แล้ว ยังมีความจำเป็นจะต้องมีความสามารถทางด้านคนและสังคมด้วย ที่เรียกว่า Soft Skills หมายถึง ทักษะหรือ ความชำนาญที่เกี่ยวข้องกับคน อาจไม่เกี่ยวข้องกับความชำนาญในงานด้านใด ด้านหนึ่งโดยตรง แต่เป็นทักษะที่ช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จและก้าวหน้า (Robles, 2012) ได้แก่ การสื่อสาร การนำเสนอ การบริหารคน การบริหารเวลา การบริหารทีมงาน การจัดการอารมณ์ ตนเอง การจูงใจและหวานล้อม รวมทั้งความเป็นผู้นำและรับผิดชอบต่อสังคม เรียกว่า “สมรรถนะ การบริหารจัดการคน” หรือ “People Management Competency” สังคมใด หรือองค์กรใดมี บุคคลที่มีทักษะ Soft Skills เป็นจำนวนมากก็จะสามารถประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ สูงและทำให้ลดปัญหาสังคม และปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมงานในที่ทำงาน เพื่อให้ การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่นทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นต้น “หากเปรียบเทียบ Hard Skills เป็น“เนื้อหา” Soft Skills ก็หมายถึง “ลีลา” ในการทำงาน” (อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา, 2555)

ดังนั้น การส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาทางด้านวิชาการอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะพัฒนา นักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์แบบทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและความรับผิดชอบต่อสังคม สถาบันการศึกษาจึงต้องอาศัยกิจกรรมนักศึกษาช่วยในการพัฒนา และเป็นตัวเชื่อมระหว่าง ความรู้ความสามารถทางวิชาการที่ได้รับการพัฒนาในห้องเรียนกับการพัฒนาเพื่อใช้ชีวิตในสังคมและ

สิ่งแวดล้อมรอบข้างให้มีความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดการพัฒนานักศึกษาเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์สอดคล้องกับการปฏิรูปและพัฒนาประเทศให้มากที่สุด

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาที่มีภารกิจหลักสำคัญหลายประการ ซึ่งนอกจากจะมีภารกิจหลักในด้านการผลิตบัณฑิต ด้านการวิจัย และด้านการให้บริการวิชาการแก่สังคมแล้ว ยังมีภารกิจที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ด้านการทํานุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม โดยมีนโยบายและการดำเนินงานทั้งในระดับคณะและสถาบัน มีระบบและกลไกในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้คณาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ได้รับการปลูกฝังให้มีความรู้ตระหนักถึงคุณค่าเกิดความซาบซึ้ง และมีสุนทรียะต่อศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องจรรโลงความดีงามในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพมีวิถีชีวิตที่ปรารถนาและเรียนรู้วิธีการจัดการวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ไม่เพียงปรารถนาได้ มหาวิทยาลัยมีการควบคุมการดำเนินงานด้านนี้ อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ ตามเป้าหมายของแผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านการทํานุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย โดยมีฝ่ายทํานุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินงานที่ช่วยส่งเสริมการขับเคลื่อนของวัฒนธรรมที่สำคัญและมีส่วนเกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก โดยมุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนา การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ และพัฒนานวัตกรรม เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าให้แก่บริการวิชาการทางวัฒนธรรมให้เพิ่มมากขึ้นใน 4 ลักษณะที่สำคัญ คือ (ฐิติรัตน์ เริ่มสอน, 2564)

1. อยู่บนพื้นฐานของความรู้และภูมิปัญญา (Knowledge Based)
2. มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative & Innovation)
3. มีความโดดเด่นหรือสร้างความแตกต่าง (Differentiation)
4. มีตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์หรือตราสินค้า (Brand)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงตระหนักได้ว่า การจะพัฒนาบัณฑิตให้เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์อันได้แก่ บัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และบุคลิกอุปนิสัยสอดคล้องกับสังคมในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องมีทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. ทักษะด้านการคิด มีความรู้ในหลักคิดทางวิชาการ ความรู้ในการปฏิบัติตน การเรียนรู้นวัตกรรมใหม่ ๆ ทักษะในการสืบหาข้อมูล ความรู้รอบ ความรู้เกี่ยวกับโลกศตวรรษที่ 21 และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้
2. ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การดำรงชีวิตภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม (Adaptability Skills) การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น/ผู้คนต่างวัฒนธรรม ทักษะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ทักษะการรักษาสุขภาพ

3. ทักษะความเป็นพลเมืองโลก มีบุคลิกอุปนิสัยความเป็นพลเมืองในระบบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีจริยธรรม และค่านิยมที่ดีงามอยู่ในจิตใจ ฟังตนเอง และพร้อมทุกสถานการณ์ มีนิสัยเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีนิสัยใฝ่คุณภาพ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ในประเทศไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีได้จัดตั้งศูนย์ป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อไวรัส Covid-19 ภายในมหาวิทยาลัย โดยกำหนดมาตรการและการเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ออกมาเป็นระยะ ๆ โดยติดตามสถานการณ์และข่าวสารจากศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) ซึ่งปรากฏว่าทั่วประเทศยังมีจำนวนผู้ติดเชื้อไวรัสโคโรนารายวันเป็นจำนวนมาก และมีจำนวนสะสม ภายในประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยความห่วงใยต่อสุขภาพของบุคลากรเพื่อเป็นการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ลดความหนาแน่นและลดโอกาสเสี่ยงในการติดเชื้อของบุคลากรและนักศึกษา จึงได้ออกประกาศคณะกรรมการศูนย์ป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อไวรัส เรื่องแจ้งปิดสถานที่ทำการ เป็นการชั่วคราว และกำหนดมาตรการและการเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา โดยปิดทำการมหาวิทยาลัยเป็นการชั่วคราว (พื้นที่คลองหกและศูนย์รังสิต) ออกไปหรือจนกว่าจะมีการเปลี่ยนแปลง ขยายระยะเวลาการปฏิบัติงานที่บ้าน (Work from home) หรือปฏิบัติงานนอกสถานที่ตั้ง ห้ามใช้อาคารหรือสถานที่ภายในมหาวิทยาลัยเพื่อการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการสอบ การฝึกอบรม หรือกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ทำให้เสี่ยงต่อการแพร่โรค โดยให้จัดการเรียนการสอน การฝึกอบรมเป็นแบบออนไลน์ ยกเลิกการปรับเปลี่ยนระยะเวลาหรือ กำหนดกิจกรรมอื่นมาทดแทนการฝึกงาน ปรับวิธีการวัดประเมินผลให้สอดคล้องกับสถานการณ์และการสอนแบบออนไลน์หรือกิจกรรมอื่นที่ได้ดำเนินการไป เพื่อให้การจัดการศึกษามีความต่อเนื่องและ มิให้เกิดผลกระทบต่อนักศึกษา และห้ามจัดกิจกรรมซึ่งมีการรวมกลุ่มของบุคคลซึ่งมีจำนวนรวมกัน มากกว่า 20 คน (มทร.ธัญบุรี, 2564)

สถานการณ์และมาตรการดังกล่าวข้างต้น กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบในการจัดกิจกรรม ด้วยตามอัตลักษณ์ของกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมคือการ จัดงานที่นิยมเชิญชวนให้กลุ่มคนหลากหลายกลุ่มมาร่วมกันสืบสาน รักษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี หรือ ต่อยอดภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในลักษณะรูปแบบงาน/กิจกรรมต่างๆ แต่ด้วยข้อจำกัดของการจัด รูปแบบงาน ต้องเป็นไปตามนโยบายของการเฝ้าระวังการแพร่กระจายของโรคติดต่อ ส่งผลให้ต้องมีการงดและปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมไป จากเหตุดังกล่าวนี้ ส่งผลให้เทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในการศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้าน ศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เนื่องด้วยจากการดำเนินงานในการพัฒนานักศึกษาด้านทำนุ บำรุงศิลปวัฒนธรรมจากประสบการณ์ที่มากกว่า 5 ปี ยังไม่เคยมีกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบ

ออนไลน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาเพื่อเป็นการจัดกิจกรรมที่นักศึกษาได้มีส่วนร่วมและได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมด้วยการใช้เทคโนโลยีและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบกิจกรรมออนไลน์ และถือเป็นการส่งเสริมพัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย และเป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศชาติในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.2.2 เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.3 สมมติฐาน

1.3.1 นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน

1.3.2 นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตของเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาถึงความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยมาวิเคราะห์หารูปแบบและแนวทางในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมแบบออนไลน์ในสถานการณ์วิกฤต โดยมีขอบเขตของเนื้อหาทั้งหมด 4 ด้าน

- 1) รูปแบบการจัดกิจกรรม
- 2) ลักษณะการจัดกิจกรรม
- 3) วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 4) ปัญหาและอุปสรรค

1.4.2 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 จาก 11 คณะ 1 วิทยาลัย จำนวนทั้งสิ้น 12,838 คน จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา ดังนี้

(1) กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5,369 คน ได้แก่ คณะเทคโนโลยีการเกษตร 490 คน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน 1,055 คน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 645 คน คณะวิศวกรรมศาสตร์ 2,799 คน และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 380 คน

(2) กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1,877 คน ได้แก่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ 711 คน และคณะศิลปศาสตร์ 1,166 คน

(3) กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 331 คน ได้แก่ วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย 174 คน และคณะพยาบาลศาสตร์ 157 คน

(4) กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาผสม 2 สาขาวิชา คือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 5,261 คน ได้แก่ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม 987 คน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ 803 คน และคณะบริหารธุรกิจ 3,471 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประชากร (Quota Sampling) ตามสูตรของ Taro Yamane

ตารางที่ 1.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

กลุ่มสาขาวิชา	จำนวนตัวอย่าง (คน)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5,369 คน	167
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1,877 คน	59
วิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 331 คน	10
ผสม 2 สาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) จำนวน 5,261 คน	164
รวม	400

1.4.3 ขอบเขตของตัวแปร

1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ

(1) เพศ แบ่งเป็น

- ชาย
- หญิง

(2) คณะ/วิทยาลัยที่ศึกษา

- คณะเทคโนโลยีการเกษตร
- คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
- คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- คณะวิศวกรรมศาสตร์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
- คณะศิลปกรรมศาสตร์
- คณะศิลปศาสตร์
- วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย
- คณะพยาบาลศาสตร์
- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
- คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
- คณะบริหารธุรกิจ

(3) ชั้นปีที่ศึกษา

- ปีที่ 1
- ปีที่ 2

(4) ศาสนา

- พุทธ
- คริสต์
- อิสลาม
- พราหมณ์-ฮินดู
- ซิกข์
- อื่น ๆ (โปรดระบุ)

2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
ด้านศิลปวัฒนธรรม

1.4.4 ขอบเขตของระยะเวลา

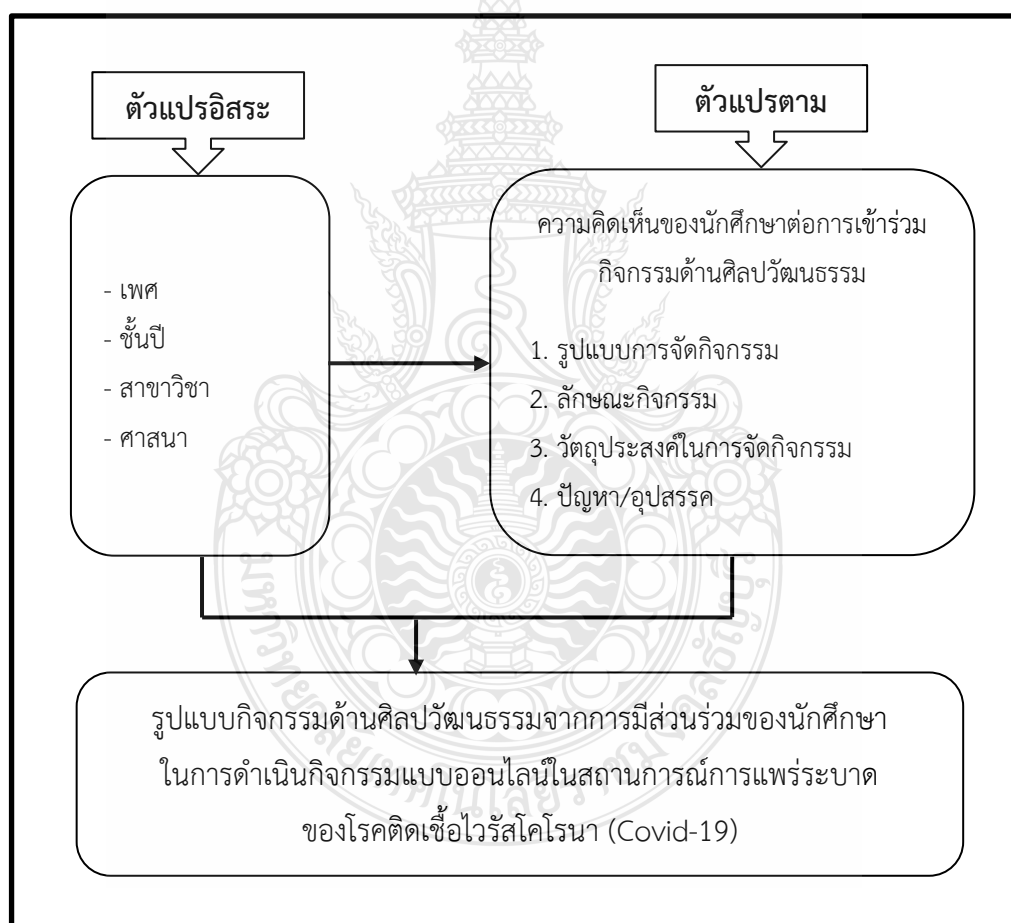
ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการศึกษาครั้งนี้ไว้ ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2563-
มิถุนายน 2564

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ใช้เป็นแนวทางในการกำหนด แผนงาน ปรับปรุง และพัฒนางานกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ให้ตรงกับความต้องการของนักศึกษาและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาให้มากที่สุด

1.5.2 ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาตนเองได้ตามความสนใจ เป็นบัณฑิตอันพึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และเป็นที่ต้องการของสังคมและประเทศชาติต่อไป

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

นักศึกษา	หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 ที่สังกัดกลุ่มสาขาวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ และกลุ่มสาขาวิชาผสม 2 สาขาวิชา คือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ความคิดเห็น	หมายถึง ความเชื่อ ความคิด การตัดสินใจหรือการแสดงออก ทางด้านความรู้สึกต่อกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยอาศัย พื้นฐานจากความรู้ ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อม
กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม	หมายถึง โครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินงานเกี่ยวกับวันสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์, วัฒนธรรม ประเพณี และวันสำคัญของมหาวิทยาลัย
การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา	หมายถึง การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานในมหาวิทยาลัย
กิจกรรมออนไลน์	หมายถึง กิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่จัดดำเนินการในช่องทาง และรูปแบบของการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์, Facebook Page, Live (สด) เช่น Youtube, Streaming, Line Group, Zoom หรือ Microsoft of team 365

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎี ดังต่อไปนี้ มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ ดังนี้

1. แผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มทร.ธัญบุรี
2. การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษา
3. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษา
4. ความต้องการของนักศึกษา
5. สังคมออนไลน์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มทร.ธัญบุรี

ฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม (2564) ได้กล่าวถึงการจัดทำแผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ 2564 อ้างถึงกองพัฒนานักศึกษา ได้จัดประชุมคณะกรรมการบริหารงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ครั้งที่ 7/2563 เมื่อวันที่ 14 ธันวาคม 2563 โดยมีที่ปรึกษามหาวิทยาลัยด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เป็นที่ปรึกษา รองอธิการบดีที่กำกับดูแลงานกองพัฒนานักศึกษา เป็นประธาน รองคณบดี/รองผู้อำนวยการ ฝ่ายพัฒนานักศึกษา หัวหน้าหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้ปฏิบัติงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เป็นกรรมการ ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา เป็นกรรมการและเลขานุการ และฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา เป็นกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ เข้าร่วมประชุม เพื่อจัดทำแผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ประจำปีงบประมาณ 2564 ซึ่งมีมติในที่ประชุมเห็นชอบรายละเอียดภายในแผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยเชื่อมโยงจากแผนพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563–2567) ดังนี้

2.1.1 ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย

ปรัชญา (Philosophy) “นวัตกรรมสร้างชาติ ราชมงคลธัญบุรีสร้างนวัตกรรม”

ปณิธาน (Determination) “มุ่งมั่นจัดการศึกษาและวิจัยผลิตนวัตกรรมและนวัตกรรมที่ทรงคุณค่าต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน”

วิสัยทัศน์ (Vision) “มหาวิทยาลัยนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าสู่สังคมและประเทศ”

อัตลักษณ์ (Identity) “นักปฏิบัติ นักคิด นักสร้างสรรค์นวัตกรรม”
เอกลักษณ์ (Uniqueness) “มหาวิทยาลัยนักปฏิบัติ พัฒนานวัตกรรม และสร้างสรรค์นวัตกรรม”

พันธกิจ (Mission)

1. ผลิตและพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถทางวิชาการ วิชาชีพ คิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. สร้างงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ส่งการนำไปใช้ประโยชน์ ในภาคอุตสาหกรรม สังคม ชุมชน หรือสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์
3. ให้บริการวิชาการแก่ชุมชนในพื้นที่เป้าหมายหรือภาคประกอบการเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
4. ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
5. บริหารจัดการอย่างมีธรรมาภิบาล เพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

2.1.2 ประเด็นยุทธศาสตร์

จากแผนพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563-2567) ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์เป็นประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม รายละเอียดดังนี้

<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ (Strategic Issues) :</p> <p>3. Social and Culture Enhance by Innovation:</p> <p>การบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม</p>
<p>เป้าประสงค์ (Object) : O3 การสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจสังคมท้องถิ่น และเพิ่มคุณค่าทางด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนวัตกรรม</p>
<p>ผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญ (KR) องค์ความรู้หรือนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมนำไปใช้ประโยชน์ และสร้างคุณค่าต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ</p>
<p>กลยุทธ์ ส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยนวัตกรรม และพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าเพิ่ม</p>

2.1.3 กรอบแนวคิดในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีแผนยุทธศาสตร์และแผนพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยให้ความสำคัญของภารกิจด้านการทำนุบำรุง ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม โดยกำหนดให้เป็น 1 ประเด็นยุทธศาสตร์ จาก 6 ประเด็นยุทธศาสตร์ โดยแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารงานด้านทำนุบำรุงศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม จากผู้แทน ของคณะ/วิทยาลัย และผู้แทนของหน่วยงานสนับสนุน เพื่อดำเนินงานในการขับเคลื่อน กำกับติดตาม งานด้านทำนุบำรุง ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมยุทธศาสตร์ให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ กลยุทธ์ในการดำเนินงาน พร้อมกำหนดตัวชี้วัดเป้าประสงค์และตัวชี้วัดกลยุทธ์อย่างชัดเจน

อนึ่ง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เป็นมหาวิทยาลัยที่เปิดทำการเรียน การสอนทั้งสายวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และสายสังคมศาสตร์ ประกอบด้วยคณะทั้งสิ้น 11 คณะ 1 วิทยาลัย ซึ่งความหลากหลายในสาขาวิชาที่เปิดทำการเรียนการสอนนั้นเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อน งานด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยมหาวิทยาลัยได้มีการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ที่จัดการเรียน การสอน ผสมผสานงานด้านการเรียนการสอน งานวิจัย งานบริการวิชาการด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

2.1.4 หลักการและแนวคิดในการจัดทำแผนแม่บทด้านการบริการวิชาการและ เพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม

- 1) สอดคล้องและตอบสนองต่อพันธกิจของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- 2) สอดคล้องและตอบสนองกับแผนยุทธศาสตร์ 20 ปี และแผนพัฒนา ระยะ ที่ 1 (2563-2565)

2.1.5 วัตถุประสงค์ของการจัดทำแผนแม่บทด้านการบริการวิชาการและเพิ่ม คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม

- 1) เพื่อเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- 2) เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานของคณะกรรมการบริหารงานด้านทำนุ บำรุงศิลปวัฒนธรรม
- 3) เพื่อเป็นกรอบและกำหนดแผนการดำเนินงานด้านการบริการวิชาการและ เพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรมของคณะและวิทยาลัยในสังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี

4) เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแผนการดำเนินงานให้แก่ผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน ตลอดจนบุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การปฏิบัติ

2.1.6 รูปแบบของงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ให้ความสำคัญต่อภารกิจด้านการบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม โดยจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีและงบประมาณรายได้มหาวิทยาลัย เพื่อขับเคลื่อนโครงการกิจกรรม ผ่านการดำเนินงานของคณะ/วิทยาลัย และกองพัฒนานักศึกษา โดยฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยมีคณะกรรมการบริหารงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเป็นคณะกรรมการในการขับเคลื่อน กำกับ และติดตามผลการดำเนินงานให้เป็นไปตามตัวชี้วัดของมหาวิทยาลัย โดยรายงานทุกรายไตรมาสต่อกองนโยบายและแผน

2.1.7 สถานภาพปัจจุบันด้านศิลปวัฒนธรรม

การวิเคราะห์สถานภาพปัจจุบันด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นการบ่งบอกถึงจุดแข็ง (Strength) และจุดอ่อน (Weakness) ของการดำเนินงานของคณะ/วิทยาลัย รวมทั้งฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ตอบสนองต่อพันธกิจ ประเด็นยุทธศาสตร์และเป้าประสงค์ ตรงตามนโยบายของมหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายใน

องค์ประกอบ	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
Strategy (กลยุทธ์)	<ol style="list-style-type: none"> มหาวิทยาลัยให้ความสำคัญกับงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและสนับสนุนงบประมาณให้กับทุกหน่วยงาน มีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยสนับสนุนให้มีการสร้างเครือข่าย และส่งเสริม พัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยนวัตกรรมบนพื้นฐานภูมิปัญญา มีการกำกับติดตามที่เป็นรูปธรรม มีการกำหนดยุทธศาสตร์อย่างชัดเจน และเป็นรูปธรรม สามารถดำเนินการได้จริง 	-

องค์ประกอบ	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
	6. มหาวิทยาลัยสนับสนุนช่องทางออนไลน์เพื่อการบริหารจัดการงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม	
Structure (โครงสร้าง)	1. มีโครงสร้างและผู้รับผิดชอบงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมชัดเจนแบบมีส่วนร่วม	-
System (ระบบ)	1. มีระบบและกลไกในการดำเนินงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่สามารถขับเคลื่อนให้บรรลุตามเป้าประสงค์ของมหาวิทยาลัย 2. มีการนำวงจรคุณภาพ (PDCA) มาใช้ในการดำเนินงานและกำกับติดตามการดำเนินงานอย่างชัดเจน	1. ระบบการจัดทำและจัดเก็บฐานข้อมูลองค์ความรู้ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมยังไม่สมบูรณ์
Staff (บุคลากร)	1. มีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และได้รับการยอมรับในระดับชาติ	1. มีภาระงานสูง ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการทำงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม 2. บุคลากรบางหน่วยงานขาดทักษะในการวัดความสำเร็จของการบูรณาการและแนวทางในการเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ
Skills (ทักษะ)	1. มหาวิทยาลัยมีสาขาวิชาที่สามารถดำเนินงานเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมครบ 10 สาขาของกระทรวงวัฒนธรรม 2. นักศึกษาและอาจารย์ได้รับรางวัลด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในระดับชาติและระดับนานาชาติ	1. บางหน่วยงานขาดบุคลากรที่มีทักษะและประสบการณ์ในการเผยแพร่ผลงานระดับชาติและนานาชาติ
Style (รูปแบบ)	1. มีรูปแบบการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นรูปธรรม ต่อเนื่อง 2. มีการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ที่สามารถบูรณาการกับการเรียนการสอนและกิจกรรมของนักศึกษา	1. ความเชื่อมโยงของการนำผลงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมมาพัฒนาเป็นงานวิจัย นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์ยังมีน้อย

องค์ประกอบ	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
		2. ขาดรูปแบบที่หลากหลายในการเผยแพร่ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมในระดับชาติและนานาชาติ
Shared Values (ค่านิยมร่วม)	1. บุคลากรทุกหน่วยงานมีเจตคติที่ดีต่องานและการบริหารจัดการงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลง 2. มีหน่วยงานที่เป็นต้นแบบที่ดีในการให้ข้อมูลด้านวัฒนธรรม	1. การมีส่วนร่วมของบุคลากรในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยในภาพรวมยังมีน้อย

การวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายนอก เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ตอบสนองต่อพันธกิจ ประเด็นยุทธศาสตร์และเป้าประสงค์ ตรงตามนโยบายของมหาวิทยาลัย ที่เป็นทั้งโอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats)

ตารางที่ 2.2 การวิเคราะห์สถานการณ์จากปัจจัยภายนอก

โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
1. หน่วยงานภายนอกตระหนักในศักยภาพของมหาวิทยาลัย ทำให้ได้รับความไว้วางใจในการร่วมส่งเสริมและสนับสนุนงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม 2. หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนและลงนามความร่วมมือ (MOU) เพื่อดำเนินกิจกรรมร่วมกับมหาวิทยาลัย 3. นโยบายภาครัฐมีการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ	1. บริบททางสังคม และค่านิยมในยุคโลกาภิวัตน์ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมไทย 2. เยาวชนขาดความเข้าใจในองค์ความรู้ด้านจารีต ขนบธรรมเนียม ประเพณีของไทย 3. ปัญหาการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ส่งผลให้ไม่สามารถจัดกิจกรรมที่มีการรวมกลุ่มคนจำนวนมากขึ้นได้ ตามแนวทาง “การเว้นระยะห่างทางสังคม” (social distancing) เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส

2.1.8 แผนด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ปีงบประมาณ 2564

พันธกิจ

1. ดำเนินงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมตามอัตลักษณ์ของสาขาวิชาชีพต่าง ๆ
2. สนับสนุน ส่งเสริม การจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้กับบุคลากร และนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัย หรือบุคคลภายนอก

3. เผยแพร่กิจกรรมหรือบริการด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมต่อสาธารณชน

ประเด็นยุทธศาสตร์

จากนโยบายและยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2563–2580 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยกำหนดอยู่ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม ซึ่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีความมุ่งมั่นในการส่งเสริม พัฒนา และเพิ่มคุณค่าศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม เพื่อการบริการวิชาการอันเกิดประโยชน์แก่สังคม ชุมชน ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยได้กำหนดรายละเอียดดังนี้

เป้าประสงค์

1. เพิ่มคุณค่า มูลค่าทางด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนวัตกรรม
2. เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในระดับชาติหรือนานาชาติ

ผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญ

1. ศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบสาน สร้างสรรค์และพัฒนา ให้มีคุณค่า มูลค่าเชิงนวัตกรรมหรือเชิงพาณิชย์
2. ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอในระดับชาติ
3. ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอในระดับนานาชาติ

กลยุทธ์

1. ส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและท้องถิ่นเพื่อสืบสาน สร้างสรรค์ และพัฒนา องค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งท่องเที่ยว งานประเพณี และศิลปวัฒนธรรม
2. สนับสนุนการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอน งานวิจัย การบริการวิชาการ และกิจกรรมนักศึกษา
3. ส่งเสริมให้มีการนำเสนอหรือแสดงผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ

2.1.9 กระบวนการดำเนินงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม (PDCA)

งานด้านบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม มีระบบและกลไกการดำเนินการตามระบบดังนี้

1. ทบทวนความสำเร็จและความล้มเหลวของการดำเนินงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจากปีที่ผ่านมา
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและกำกับติดตามงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
3. กำหนดผู้รับผิดชอบในการดำเนินโครงการและกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
4. จัดทำโครงการ/กิจกรรมตามแผนด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
5. ดำเนินโครงการ/กิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
6. ติดตามผลของโครงการ/กิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
7. ประเมินความสำเร็จของงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
8. ดำเนินการถอดบทเรียน และนำผลไปปรับปรุงงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

2.1.10 การติดตามและการประเมินผล

คณะกรรมการบริหารงานด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม มีการติดตามผลการดำเนินงานตามแผนด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของหน่วยงานคณะ วิทยาลัย และหน่วยงานที่ได้รับจัดสรรงบประมาณในผลผลิตผลงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มีการรวบรวมผลการดำเนินโครงการเพื่อให้เป็นไปตามตัวชี้วัดกลยุทธ์ ตัวชี้วัดเป้าประสงค์ และยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย ด้านการบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรม ตลอดถึงการถอดบทเรียนการดำเนินโครงการกิจกรรมเพื่อให้ทราบถึงปัญหาอุปสรรค และได้ข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงผลและวิธีการดำเนินงานให้สอดคล้องมากขึ้น โดยกำหนดให้คณะ/วิทยาลัย และหน่วยงานที่ได้รับจัดสรรงบประมาณผลผลิตผลงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม รายงานผลการดำเนินงานรายเดือน รายไตรมาส ต่อคณะกรรมการบริหารงานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยจัดส่งเล่มรายงานผลการดำเนินโครงการไปยังกองพัฒนานักศึกษา เพื่อบันทึกตัวชี้วัดระดับแผน และรวบรวมรายงานผลการดำเนินรายไตรมาส ต่อกองนโยบายและแผนเพื่อเสนอมหาวิทยาลัยต่อไป

2.2 การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษา

การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา นอกจากจะมีความสามารถทางวิชาชีพแล้วยังมีความจำเป็นจะต้องมีความสามารถทางด้านคนและสังคมด้วย ที่เรียกว่า Soft Skills หมายถึง ทักษะหรือความชำนาญที่เกี่ยวข้องกับคน อาจไม่เกี่ยวข้องกับความชำนาญในงานด้านใดด้านหนึ่ง

โดยตรง แต่เป็นทักษะที่ช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จและก้าวหน้า (Robles, 2012) ได้แก่ การสื่อสาร การนำเสนอ การบริหารคน การบริหารเวลา การบริหารทีมงาน การจัดการอารมณ์ตนเอง การจูงใจและหวานล่อม รวมทั้งความเป็นผู้นำและรับผิดชอบต่อสังคม เรียกว่า “สมรรถนะการบริหารจัดการคน” หรือ “People Management Competency” สังคมใด หรือองค์กรใดมีบุคคลที่มีทักษะ Soft Skills เป็นจำนวนมากก็จะสามารถประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง และทำให้ลดปัญหาสังคม และปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมงานในที่ทำงานเพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นต้น “หากเปรียบเทียบ Hard Skills เป็น “เนื้อหา” Soft Skills ก็หมายถึง “ลีลา” ในการทำงาน (อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา, 2555) อย่างไรก็ตาม วิทยาลัยศึกษาศาสตร์ให้ความสำคัญกับการพัฒนา Hard Skills อย่างมาก ทำให้ขาดการมุ่งเน้นการพัฒนา Soft Skills ของนิสิต นักศึกษา Soft Skills ซึ่งในที่นี้จะเรียกว่า “ทักษะด้านคนและสังคม” อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา (อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา, 2555) ได้สรุปไว้ 3 ด้านใหญ่ ๆ ประกอบด้วย (1) ทักษะด้านการคิด เช่น การคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking) การคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นต้น (2) ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น การสื่อสาร (Communication Skill) การพูดให้ตรงแต่ไม่แรง (Assertiveness) ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork & Collaboration) และ (3) ทักษะการถามและฟัง (Questioning & Listening Skills) เป็นต้น นอกจากนี้ Soft Skills ยังหมายรวมถึงทักษะในการโน้มน้าวใจ เช่น ทักษะการขาย (Selling Skill) ทักษะการนำเสนอ (Presentation Skill) ยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทักษะการเจรจาต่อรอง (Negotiation Skill) เป็นต้น การบริหารทรัพยากรบุคคล (Human Resource Management) จะเรียกสมรรถนะด้านเก่งคน (People Management Competency) ที่เพิ่มเสริมจากสมรรถนะด้านเก่งงาน (Work Related Competency) ครอบคลุมสมรรถนะด้านการบริหารตนเอง บริหารเวลา จัดการตนเอง จูงใจตนเอง ความมั่นใจในตนเอง เขวามั่นอารมณ์ และด้านการทำงานร่วมกับคนอื่น การจูงใจ การบริหารทีมงาน การสื่อสาร การนำเสนอ การจัดการข้อโต้แย้ง การบริหารคนต่อ การจัดการการเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

ดังนั้น การจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา จึงมุ่งเน้นการพัฒนา Soft Skills ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถใช้ Hard Skills ไปในการดำรงชีวิตที่ดี และสามารถสร้างอนาคตของตนเองที่ก้าวไกล เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม ความสำเร็จของนักศึกษาจึงเกิดจากการที่สถาบันอุดมศึกษาสร้างทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) ตามสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัด และการมีทักษะด้านคนและสังคม (Soft Skills) ดังนี้

1. ทักษะด้านการคิด

1.1 การคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking)

1.2 การคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill)

- 1.3 การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)
2. ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.1 การสร้างเครือข่ายงาน (Networking)
 - 2.2 การทำงานเป็นทีม (Team-working)
 - 2.3 ความเก่งด้านธุรกิจ (Commercial acumen) และการทำงานในองค์กร
 - 2.4 ความขยันหมั่นเพียร (Perseverance)
3. ทักษะการถามและฟัง
 - 3.1 ทักษะภาษาต่างประเทศ
 - 3.2 ทักษะระดับโลก (Global mind-set) ที่ไม่จำกัดด้วยเขตแดนของประเทศ
4. ทักษะภาวะผู้นำและการกำกับดูแล (Leadership and Governance)
 - 4.1 ความเชื่อมั่น
 - 4.2 ความน่าเชื่อถือ
 - 4.3 ความเป็นตัวของตัวเองที่มีความยึดมั่นในค่านิยมที่ดี
 - 4.4 ความกระตือรือร้น
 - 4.5 ความคล่องตัว
 - 4.6 ความกล้าหาญยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

กล่าวโดยสรุปความหมายหรือนิยามคำว่า “Hard Skills” หรือ “ทักษะวิชาชีพ” หมายถึง ทักษะหลักในวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่การงานโดยตรงที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน เช่น ความรู้ด้านกฎหมายสำหรับนิติกร ความรู้ด้านการออกแบบอาคารสำหรับสถาปนิก ความรู้เกี่ยวกับการค่าจ้างแรงงานสำหรับพนักงานในหน่วยงานทรัพยากรมนุษย์ ความรู้เกี่ยวกับยาและเวชภัณฑ์สำหรับเภสัชกร ความรู้เกี่ยวกับนโยบายรัฐศาสตร์สำหรับเจ้าหน้าที่นโยบายและแผน เป็นต้น ในส่วนของคำว่า Soft Skills หรือ “ทักษะเชิดชูชีพ” หมายถึง ทักษะด้านคนและสังคมที่ส่งเสริมให้การทำงานมีผลสัมฤทธิ์มากยิ่งขึ้น เช่น ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking) การคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความรู้จักความรับผิดชอบชั่วดี ความซื่อสัตย์ สุจริต มีระเบียบวินัย การรักษากิริยามารยาท ทักษะด้านการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นและการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะภาษาต่างประเทศ หากเปรียบทักษะวิชาชีพ หรือ Hard Skills เป็น “การทำงานได้เสร็จ” ส่วนทักษะเชิดชูชีพ หรือ Soft Skills ก็เป็น “การทำงานมีความสุข” ในการทำงาน ผู้ที่ประสบความสำเร็จในการทำงานได้จะต้องมีทักษะทั้งสองประการประกอบกัน คือ “การทำงานได้เสร็จมีความสุข” หากทำงานเสร็จแต่คนไม่ชอบ หรือทำงานมีคนชอบแต่งานไม่เสร็จ ก็จะไม่ประสบผลสำเร็จในชีวิตการทำงาน

นักศึกษาที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีทั้งทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) และทักษะคนและสังคม (Soft Skills) มีความสมดุลทั้งการเป็นคนเก่งและเป็นคนดีอย่างเหมาะสม การดำเนินงานของสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีความโดดเด่นในการสร้าง “คนเก่ง” ทางวิชาชีพ (Hard Skills) โดยการเน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Factors) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เวลาในชั้นเรียนให้ได้ปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

1. ความคิด (Thinking)
2. ความเข้าใจ (Understanding)
3. การเรียนรู้ (Learning)
4. ความจำ (Memory)
5. ความตั้งใจ (Attention)
6. การแก้ปัญหา (Problem - solving)

ความสำเร็จของนักศึกษาที่แท้จริง จะต้องอาศัยปัจจัยที่นอกเหนือความรู้ความเข้าใจ (Non-Cognitive Factors) ด้วย ได้แก่

1. ความรับผิดชอบของตนเอง (Personal Responsibility)
2. การจูงใจตนเอง (Self - motivation)
3. การจัดการตนเอง (Self - management)
4. การพึ่งพาซึ่งกันและกัน (Interdependence)
5. การตระหนักรู้ตนเอง (Self - awareness)
6. การศึกษาตลอดชีวิต (Life - long learning)
7. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)
8. การใช้ความสามารถของตนเอง (Self - efficacy)

ดังนั้น การจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา จึงบูรณาการ Soft Skills ที่ส่งเสริม Hard Skills ของนักศึกษาด้วย ให้สามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตที่ดี และสามารถสร้างความสำเร็จของตนเองได้ สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องมุ่งปัจจัยที่นอกเหนือความรู้ความเข้าใจ (Non - Cognitive Factors) ที่ผสมผสานกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มุ่งการสร้างทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) ตามสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัด และการผนวกการสร้างทักษะด้านคนและสังคม (Soft Skills) ให้นักศึกษาในสังกัดของตน เพื่อให้ได้ทักษะเพิ่มเติม ดังต่อไปนี้

1. ทักษะด้านการคิด
 - 1.1 การคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking)
 - 1.2 การคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill)
 - 1.3 การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

2. ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.1 การสร้างเครือข่ายงาน (Networking)

2.2 การทำงานเป็นทีม (Team - working)

2.3 ความเก่งด้านธุรกิจ (Commercial acumen) และการทำงานในองค์กร

2.4 ความขยันหมั่นเพียร (Perseverance)

3. ทักษะการถามและฟัง

3.1 ทักษะภาษาต่างประเทศ

3.2 ทักษะระดับโลก (Global mindset) ที่ไม่จำกัดด้วยเขตแดนของประเทศ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาตามแนวทางข้างต้นจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้มีลักษณะองค์รวม (Holistic) ที่จะต้องอาศัยอาจารย์และบุคลากรที่เข้าใจและมีความสามารถในการบูรณาการ Soft Skills ที่ส่งเสริม Hard Skills ทั้งในและนอกชั้นเรียน ฉะนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สกอ. ซึ่งเป็นหน่วยงานกลางที่รับผิดชอบการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาจะต้องกำหนดนโยบายและแนวทางการบูรณาการทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) และทักษะคนและสังคม (Soft Skills) ในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศให้ชัดเจน และกำหนดนโยบายส่งเสริมให้สถาบันอุดมศึกษามีการจัดการศึกษาแบบองค์รวม (Holistic) โดยมุ่งความสำเร็จของนักศึกษาที่มีทักษะทั้งสองด้านอย่างสมดุลเหมาะสม ทั้งนี้ สกอ. จำเป็นต้องวางระบบการวัดและการประเมินผลการดำเนินงานของสถาบันอุดมศึกษา ตลอดจนกำกับให้เป็นไปตามนโยบายข้างต้น รวมทั้งวางระบบการประเมินทักษะทั้งสองด้านของนักศึกษา (ตัวอย่างเช่น Smarter Measure, Metacognition Awareness Inventory, On Course Self - Assessment เป็นต้น) เพื่อติดตามผลสำเร็จของนโยบาย ในระดับสถาบันอุดมศึกษา ผู้บริหารของสถาบันอุดมศึกษาจะต้องดำเนินการตามนโยบายของ สกอ. ข้างต้น และวางนโยบายของสถาบันอุดมศึกษาของตนให้ชัดเจนสอดคล้องนโยบายดังกล่าว โดยจะต้องจัดทำแผนยุทธศาสตร์รองรับการดำเนินการตามนโยบาย และมุ่งเน้นการดำเนินการพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม

การพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม สถาบันอุดมศึกษาอาศัยการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นแนวทางหลักในการพัฒนานักศึกษา หากนักศึกษารายใดมีปัญหา ก็จะมีระบบช่วยจัดการปัญหาเป็นราย ๆ ไป นอกจากนั้น สถาบันอุดมศึกษาจะจัดกิจกรรมต่าง ๆ เสริมทักษะชีวิต แต่การจัดกิจกรรมหรือโครงการพัฒนานักศึกษายังมีลักษณะไม่เป็นองค์รวมที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ผลของการพัฒนานักศึกษาจึงไม่สมบูรณ์อย่างแท้จริง กล่าวคือ กิจกรรมหรือโครงการที่มุ่งเฉพาะเรื่อง หรือเฉพาะกลุ่มนักศึกษา ไม่สามารถเห็นภาพใหญ่ได้ ผลที่ได้จึงไม่เป็นไปตามความคาดหวังเต็มที่ แนวทางที่ได้รับ ความสนใจมากขึ้น ได้แก่ การพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม (Holistic Approach) การพัฒนานักศึกษาตามแนวทางแบบองค์รวม สถาบันอุดมศึกษาควรมุ่งเน้นวิธีการพัฒนานักศึกษาให้เติบโต ก้าวหน้า

หรือการเพิ่มพูนความสามารถในการพัฒนาสู่ความสำเร็จของตน โดยการมุ่งสู่ความสำเร็จของนักศึกษา จำเป็นต้องอาศัยวิธีการแบบองค์รวมที่ครอบคลุมสัมฤทธิ์ของสภาพแวดล้อมที่ดีในการพัฒนานักศึกษา ให้ประสบความสำเร็จ ที่ทำให้มองภาพใหญ่หรือภาพรวมได้ (LeCluyse, 2015) ความสำเร็จของนักศึกษา ได้แก่ การมีทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) และทักษะคนและสังคม (Soft Skills) ซึ่งจำเป็นต้องสร้างขึ้นตามแนวทางแบบองค์รวม ประกอบไปด้วยมิติหลัก 4 มิติ ดังนี้

1. มิติความสำเร็จของนักศึกษาแบบองค์รวมที่ 1: ภาวะผู้นำของสถาบัน (Institutional Leadership) ผู้นำสถาบันอุดมศึกษา ได้แก่ สภามหาวิทยาลัย อธิการบดีและทีมผู้บริหาร ให้ความสำคัญ สื่อสาร และแสดงการสนับสนุนการสร้างความสำเร็จให้แก่นักศึกษา โดยการวางรากฐานให้ทุกส่วนในสถาบันอุดมศึกษาตระหนักและมีส่วนร่วมอย่างเป็น ซึ่งอาจอาศัยการจัดทำวิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนงาน และโครงการพัฒนานักศึกษาสู่ความสำเร็จ โดยมีการกำหนด “ความสำเร็จของนักศึกษา” ไว้อย่างชัดเจน อาจกล่าวได้ว่า สถาบันอุดมศึกษาที่มีความโดดเด่นจะต้องให้ทุกส่วนทุกกลุ่มร่วมมือกันและร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้และความสำเร็จของนักศึกษา

ในการสร้างและรักษาความยั่งยืนของสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความสำเร็จของนักศึกษา จำเป็นต้องอาศัยการสนับสนุนของผู้บริหารทุกระดับ ตั้งแต่ระดับสูง และถ่ายทอดไปสู่ผู้บริหารรองลงไปจนถึงผู้นำระดับล่างสุด ไม่ว่าจะเป็นระดับคณะ สาขาวิชา ภาควิชา จนถึงอาจารย์ และบุคลากรที่ปฏิบัติเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับนักศึกษา ซึ่งใกล้ชิดกับนักศึกษามากที่สุด สภาพแวดล้อมเช่นนี้จะทำให้เกิดการรวมพลังที่เข้มแข็งในการสนับสนุน ส่งเสริม และมีความผูกพันต่อความสำเร็จของนิสิต นักศึกษา รวมทั้งการจัดสรรทรัพยากรต่าง ๆ เช่น งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ บุคลากร เทคโนโลยี และ เครื่องมือต่าง ๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสม

2. มิติความสำเร็จของนักศึกษาแบบองค์รวมที่ 2: วัฒนธรรมของสถาบัน (Institutional Culture) วัฒนธรรมที่มุ่งเน้นความสำเร็จของนักศึกษา (SoC: Success - oriented Culture) ได้แก่ ทักษะคิด และการพูดคุยของอาจารย์และบุคลากรเกี่ยวกับการจัดให้มีกิจกรรมและโครงการที่มุ่งพัฒนาความสำเร็จของนักศึกษา ภายใต้วัฒนธรรมที่มุ่งสู่ความสำเร็จของนักศึกษา มีการพัฒนาบุคลากรให้เติบโตในงานพัฒนาความสำเร็จของนักศึกษา บุคลากรแต่ละคนมีความเข้าใจ และเห็นคุณค่าบทบาทหน้าที่การพัฒนานักศึกษาตามพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษา

นอกจากนี้ วัฒนธรรมมุ่งความสำเร็จของนักศึกษาที่มีหน่วยงานรองรับ จะมีการจัดทำวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการส่งเสริมความสำเร็จของนักศึกษา และสามารถถ่ายทอดไปสู่แผนงาน โครงการ กิจกรรม และการดำเนินการต่าง ๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนการสอนในชั้นเรียนที่อยู่ภายใต้วัฒนธรรมมุ่งความสำเร็จของนักศึกษา ทำให้อาจารย์และนักศึกษาร่วมกันสร้างสรรค์วิธีการเรียนการสอนในชั้นเรียน (Engagement) จนเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่คุ้นเคย

ของอาจารย์ บุคลากร และนักศึกษา และมีการถ่ายทอดสื่อสารไปทั่วสถาบันจนกลายเป็นวิถีชีวิตของมหาวิทยาลัย

ปัญหาที่นักศึกษา อาจารย์ บุคลากร และผู้บริหารไม่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมการพัฒนาการศึกษา ก็เนื่องมาจากสถาบันอุดมศึกษาจำนวนมากมีวัฒนธรรมแบบเดิม ๆ ที่ใช้เวลาในห้อง เรียนไปกับการถ่ายทอดความรู้จากอาจารย์ไปสู่ผู้เรียน ซึ่งเป็นการพัฒนาการศึกษาในด้านวิชาการ และทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) เป็นหลัก ในขณะที่ความสำเร็จของนักศึกษานั้น จะต้องรวมทั้งทักษะวิชาชีพ และวิชาคนและสังคม (Soft Skills) ซึ่งจำเป็นต้องให้อาจารย์ บุคลากร นักศึกษา และผู้บริหารตระหนักและเข้าใจถึงองค์ประกอบของความสำเร็จนี้

นอกจากนี้ สถาบันอุดมศึกษาจะต้องมีระบบวัดและประเมินความสำเร็จของนักศึกษา เพื่อนำไปใช้ประกอบการวางแผนและตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาความสำเร็จของนักศึกษา โดย ปกติแล้ว อาจารย์จะเป็นผู้ประเมินนักศึกษาตามปัจจัยความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Factors) ได้แก่ ความคิด (Thinking) ความเข้าใจ (Understanding) การเรียนรู้ (Learning) ความจำ (Memory) ความตั้งใจ (Attention) และการแก้ปัญหา (Problem-solving) ซึ่งเป็นตามวัฒนธรรมที่มุ่งความรู้ความเข้าใจ ที่เป็นทักษะแบบ Hard Skills การที่สถาบันอุดมศึกษาสร้างวัฒนธรรมมุ่งความสำเร็จ หรือ SoC ก็จะต้องสร้างและวัดปัจจัยที่นอกเหนือความรู้ความเข้าใจ (Non - Cognitive Factors) ได้แก่ ความรับผิดชอบของตนเอง (Personal Responsibility) การจูงใจตนเอง (Selfmotivation) การจัดการตนเอง (Self - management) การพึ่งพาซึ่งกันและกัน (Interdependence) การตระหนักรู้ตนเอง (Self - awareness) การศึกษาตลอดชีวิต (Life - long learning) ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) การใช้ความสามารถของตนเอง (Self -efficacy)

3. มิติความสำเร็จของนักศึกษาแบบองค์รวมที่ 3: การเรียนรู้ของนักศึกษา (Student Learning) วิวัฒนาการของสังคมดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ส่งผลให้มีการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อและวิธีการสอนที่มีความแตกต่างหลากหลายมาก ผู้นำของสถาบันอุดมศึกษา และวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นความสำเร็จของนักศึกษา จะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการสร้างสภาพแวดล้อมที่มุ่งความสำเร็จของนักศึกษา และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ การปรับเปลี่ยนวิธีการ เรียนการสอนจึงมีความจำเป็นที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ (Bonwell & Eison, 1991) ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) บุคคลมีแนวทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyer & Jones, 1993) โดยบทบาทผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนจากผู้รับความรู้ (receiver) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Felder & Brent, 1996)

สถาบันอุดมศึกษาไม่สามารถหลีกเลี่ยงการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ได้ เช่น สังคมออนไลน์ การลงทุนและสร้างระบบการเรียนแบบ Active Learning กลายเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้

การเตรียม การให้พร้อมจะช่วยให้บรรลุจุดมุ่งหมายของนักศึกษา โดยอาจมีการจัดทำเป็นระยะ (Phase) ต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้ใช้ตามระยะต่าง ๆ ของระบบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ตลอดจนการเตรียมและสร้างความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีแก่นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการวางระบบการให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาการใช้งานขึ้น

4. มิติความสำเร็จของนักศึกษาแบบองค์รวมที่ 4: ความผูกพันของนักศึกษา (Student Engagement) การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความผูกพันของนักศึกษามีมานานและได้รับการทดสอบและพิสูจน์มาแล้วจำนวนมาก ในความเป็นจริงแล้ว หากนักศึกษาไม่มีความผูกพันและความตั้งใจในการศึกษาเล่าเรียนแล้ว ก็ยากที่จะได้รับความสำเร็จจากการศึกษาเล่าเรียนในสถาบันอุดมศึกษา ความผูกพันของนักศึกษากับสถาบันการศึกษาของตน จึงเป็นปัจจัยที่จำเป็นต่อความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของนักศึกษา ฉะนั้น สถาบันอุดมศึกษาจะต้องเข้าใจจุดมุ่งหมายของนักศึกษา โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล การติดตาม และการดำเนินการให้บรรลุจุดมุ่งหมายของนักศึกษา

จุดมุ่งหมายสู่ความสำเร็จของนักศึกษา ไม่เพียงแต่การสำเร็จการศึกษาและได้รับวุฒิตามปริญญาบัตรเท่านั้น ปัจจัยความสำเร็จอื่น ๆ ก็มีความสำคัญ ได้แก่ จุดมุ่งหมายในการประกอบอาชีพ การงาน หรือกระทั่งจุดมุ่งหมายในการฝึกงาน การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น สถาบันอุดมศึกษาควรให้การสนับสนุน ส่งเสริม และช่วยเหลือในการปรับ หรือเปลี่ยนจุดมุ่งหมายของนักศึกษา ที่อาจปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป องค์ประกอบที่สำคัญของความผูกพันของนักศึกษา ได้แก่ ความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตร ภาควิชา หรือคณะ เป็นต้น ดังนั้น กิจกรรมที่ทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีและลึกซึ้งระหว่างนักศึกษา กับสถาบันอุดมศึกษาของตน หรือระหว่างนักศึกษาด้วยกันเอง ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนใดชุมชนหนึ่งในสถาบันอุดมศึกษา และทำให้เกิดความผูกพันขึ้น นอกจากนี้ ยังอาจอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์วิธีการ หรือเครื่องมือใหม่ ๆ หรือนวัตกรรมสร้างความผูกพันที่แน่นแฟ้น

ทิศทางของการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งแสดงถึงเป้าหมายที่เป็นเกณฑ์หลักในการกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของไทย เป็นการกำหนดทิศทางในอนาคตให้เป็นระบบในระดับการกำหนดนโยบาย (Policy Formulation) ปัจจัยเหล่านี้ จะทำให้ได้ระบบของนโยบายที่ตอบสนองผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก (Primary Stakeholder) ดังนี้

ปรัชญา “บัณฑิตไทยเป็นคนดีและเก่ง เป็นกำลังสำคัญของประเทศ และเป็นพลเมืองโลกที่ดี”

วิสัยทัศน์ (Vision) “บัณฑิตไทยเป็นพลเมืองโลกที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 และเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยอย่างยั่งยืน บนพื้นฐานของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง”

พันธกิจ (Mission) “พัฒนานักศึกษาให้บรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Domains of Learning) แบบองค์รวม ผ่านการบูรณาการทักษะด้านคนและสังคม (Soft Skills) ควบคู่กับการพัฒนาทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) โดยการออกแบบการเรียนการสอนแบบกิจกรรมร่วมหลักสูตร (Co-Curriculum) และกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extra-Curriculum)”

เป้าประสงค์ของแผนยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (พ.ศ. 2560-2564) มุ่งเน้นให้เกิดความเปลี่ยนแปลง (Changes) ที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. การจัดหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงในสถาบันอุดมศึกษา

2. ระบบการจัดการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่เอื้อต่อการพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม (Holistic Education) โดยมีการบูรณาการการพัฒนาทั้ง Soft Skills และ Hard Skills อย่างสมดุล และสร้างนักพัฒนานักศึกษามีอาชีพ

3. นักศึกษาที่มีคุณลักษณะ (Character) เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ตอบสนองต่อสังคม และมีความรู้ควบคู่คุณธรรม

บัณฑิตที่พึงประสงค์ ได้แก่ บัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และบุคลิกอุปนิสัยสอดคล้องกับสังคมในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีผลการเรียนรู้จากสถาบันอุดมศึกษา ดังนี้

1. ทักษะด้านการคิด มีความรู้ในหลักคิดทางวิชาการ ความรู้ในการปฏิบัติตน การเรียนรู้นวัตกรรมใหม่ ๆ ทักษะในการสืบหาข้อมูล ความรู้รอบ ความรู้เกี่ยวกับโลกศตวรรษที่ 21 และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้

2. ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นการดำรงชีวิตภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม (Adaptability Skills) การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น/ผู้คนต่างวัฒนธรรม ทักษะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ทักษะการรักษาสุขภาพ

3. ทักษะความเป็นพลเมืองโลก มีบุคลิกอุปนิสัยความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีจริยธรรม และค่านิยมที่พึงงามอยู่ในจิตใจ พึ่งตนเองและพร้อมทุกสถานการณ์ มีนิสัยเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีนิสัยใฝ่คุณภาพ

2.3 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษา

แอสติน (1996 อ้างถึงในสำเนา ขจรศิลป์, 2538) นักวิชาการด้านจิตวิทยาสังคม ได้อธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษากับการพัฒนาของตัวนักศึกษา โดยอาศัยผลจากการศึกษาเกี่ยวกับนักศึกษามาเป็นข้อสรุปออกมาเป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ให้นักศึกษาคงอยู่ และมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ สูง แอสติน เรียกทฤษฎีดังกล่าวว่า ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา (The Theory of Student Involvement) และเผยแพร่แนวคิดดังกล่าวอย่างกว้างขวางในวงการอุดมศึกษา การมีส่วนร่วมของนิสิตนักศึกษา หมายถึง ปริมาณของร่างกาย และแรงใจที่นักศึกษาอุทิศให้แก่การหาประสบการณ์ทางวิชาการ นักศึกษาที่มีส่วนร่วมมาก ได้แก่ นักศึกษาที่อุทิศพลังงานมากในการเรียน ใช้เวลาในสถานศึกษามาก เข้าร่วมองค์กรนักศึกษาต่าง ๆ อย่างจริงจัง และมีปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์และนักศึกษาอื่น ๆ มาก ในทางกลับกัน นักศึกษาที่ไม่มีส่วนร่วมอาจไม่สนใจการเรียน ใช้เวลาอยู่ในมหาวิทยาลัยน้อย ไม่ทำกิจกรรมนอกหลักสูตรต่าง ๆ และมีการติดต่อกับอาจารย์และนักศึกษาอื่น ๆ น้อย ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษาประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วม หมายถึง การใช้ร่างกายและแรงใจ เข้าไปสัมพันธ์กับ “สิ่งต่าง ๆ” โดยที่ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจเป็นสิ่งที่ทั่ว ๆ ไป
2. ไม่ว่า “สิ่งต่าง ๆ” ที่เข้าไปมีส่วนร่วมนั้นจะเป็นอะไรก็ตาม การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นในลักษณะที่ต่างกัน นักศึกษาแต่ละคนมีส่วนร่วมในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในปริมาณที่แตกต่างกัน และ นักศึกษาคนหนึ่งคนเดียวก็มีส่วนร่วมกับสิ่งต่าง ๆ กัน ในเวลาที่แตกต่างกัน
3. การมีส่วนร่วมนั้นมีทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การมีส่วนร่วมในเชิงปริมาณของนักศึกษาอาจวัดได้ว่า นักศึกษาใช้เวลากี่ชั่วโมงในการเรียน เป็นต้น ส่วนในเชิงคุณภาพอาจวัดในแง่ที่ว่า นักศึกษาทบทวนและเข้าใจงานที่ได้รับมอบหมายให้อ่านหรือไม่ หรือเพียงแค่จ้องที่หนังสือแต่ว่าฝันกลางวัน
4. การพัฒนาด้านการเรียนรู้และบุคลิกภาพของนักศึกษาที่เกิดจากโปรแกรมการศึกษานั้นเป็นสัดส่วนโดยตรงกับปริมาณและคุณภาพของการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในโปรแกรมการศึกษา
5. ประสิทธิภาพของนโยบายหรือการปฏิบัติการใด ๆ ทางการศึกษา นั้น เกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถของนโยบายและการปฏิบัติ นั้น ๆ ในการที่จะเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

นอกจากนี้ แนวคิดของซิกเกอร์ และไรเซอร์ (1993 อ้างใน กมลชนก กำเนิดนง, 2551) นักทฤษฎีทางจิตสังคม ได้กล่าวว่า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษาจะช่วยพัฒนานักศึกษาในด้านต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่

1. การพัฒนาความสามารถ (Developing Competence) ในระหว่างที่ศึกษาในมหาวิทยาลัย นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถ 3 ด้าน คือ ความสามารถด้านสติปัญญา ความสามารถทางร่างกาย และความสามารถในด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือด้านสังคม นักศึกษาจะมีความรู้สึกว่าคุณมีความสามารถมากขึ้น เพื่อพวกเขาได้เรียนรู้ที่จะไว้วางใจในความสามารถของตน ยอมรับคำวิจารณ์จากผู้อื่น และบูรณาการทักษะต่าง ๆ ของเขาให้กลายเป็นความมั่นใจในตนเอง

2. การจัดการด้านอารมณ์ (Managing Emotions) นักศึกษาหลายคนต้องประสบกับอารมณ์ในด้านไม่ดีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความโกรธ ความกลัว ความเจ็บปวด ความคิดถึง ความเบื่อหน่าย หรือความเครียด ผลจากการศึกษาพบว่า ความวิตกกังวล ความโกรธ ความรู้สึกหดหู่ ความต้องการความรู้สึกผิด และความอายนั้น เมื่อมีมากเกินไป จะมีอิทธิพลต่อกระบวนการการศึกษา ดังนั้น จึงต้องมีการจัดการด้านอารมณ์ที่ดี งานสำคัญในการพัฒนานักศึกษาด้านนี้ไม่ได้เป็นการกำจัดอารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ แต่จะต้องตระหนักและรับรู้ถึงอารมณ์เหล่านี้ว่าเป็นสัญญาณบอกสิ่งต่าง ๆ

3. การพัฒนาจากความเป็นตัวของตัวเองไปสู่การพึ่งพาอาศัยกัน (Moving Through Autonomy Toward Interdependence) สิ่งสำคัญที่นักศึกษาจะต้องพัฒนาในที่นี้ก็คือ การเรียนรู้ที่จะพอใจในตนเอง มีความรับผิดชอบในการบรรลุเป้าหมายที่ตนได้เลือกไว้ ไม่ถูกชักนำโดยความคิดเห็นของคนอื่น การพัฒนาในด้านนี้จะต้องนำไปสู่ความเป็นอิสระทั้งทางอารมณ์ และในด้านความต้องการความช่วยเหลือจากภายนอก และนำไปสู่การยอมรับการพึ่งพาอาศัยกันในขั้นต่อมา

4. การพัฒนาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะ (Developing Mature Interpersonal Relationships) รวมถึง การยอมรับและชื่นชมความแตกต่างระหว่างบุคคล และความสามารถในการใกล้ชิดผูกพันกับผู้อื่น การยอมรับความแตกต่าง นอกจากจะหมายถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลแล้ว ยังหมายความรวมถึงในบริบทที่มีความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมด้วย การตระหนักถึงความแตกต่าง การมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง ความเปิดเผย ความอยากรู้อยากเห็น และการเป็นปรีวิสัย (objective) ไม่ยึดติดกับความเห็นของตน

5. การสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตน (Establishing Identity) การสร้างเอกลักษณ์นั้นขึ้นอยู่กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ ที่กล่าวมาก่อนแล้ว คือ ความสามารถ การจัดการกับอารมณ์ การเป็นตัวของตัวเองและการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี การพัฒนาเอกลักษณ์นั้นเป็นกระบวนการค้นหาว่าประสบการณ์ชนิดใด ระดับใด และการทำประการณ์นั้น ๆ บ่อยเท่าไร ที่จะทำให้เราพึงพอใจ รู้สึกปลอดภัย และมั่นใจในตนเอง

6. การพัฒนาเป้าหมาย (Developing Purpose) เป็นการเพิ่มความสามารถในการเป็นคนที่มีความตั้งใจแน่วแน่ ความสามารถในการประเมินความสนใจและทางเลือกต่าง ๆ โดยจะต้องมีการวางแผนสำหรับการกระทำ และมีการกำหนดสิ่งที่ควรจะทำก่อนใน 3 ด้าน คือ แผนและแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอาชีพ ความสนใจส่วนตัว และความผูกพันกับบุคคลอื่นและครอบครัว นอกจากนี้ยังรวมถึง

การมีความสามารถที่จะเชื่อมโยงเป้าหมายที่แตกต่างกันของตนให้อยู่ภายใต้เป้าหมายหลักที่ใหญ่กว่า และมีความหมายมากกว่า และการมีความตั้งใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

7. การพัฒนาความมีคุณธรรม (Developing Integrity) การพัฒนาความมีคุณธรรม นั้นใกล้เคียงกับการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตน และการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน การพัฒนาความมีคุณธรรมประกอบด้วย 3 ขั้นตอนที่มีลำดับซ้อนกันอยู่ คือ

7.1 ค่านิยมในด้านเกี่ยวกับมนุษย์จะเปลี่ยนจากการทำตามความเชื่อต่าง ๆ โดยอัตโนมัติไปสู่การรักษาความสมดุลระหว่างความสนใจของตนเองกับความสนใจของเพื่อนมนุษย์คนอื่น ๆ

7.2 ค่านิยมเกี่ยวกับบุคคล เป็นการยอมรับค่านิยมและความเชื่อต่าง ๆ อย่างมีสติ ในขณะที่เดียวกันก็เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

7.3 การพัฒนาความเหมาะสม หมายถึง การประสานระหว่างค่านิยมส่วนตัวกับพฤติกรรมที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า หากต้องการพัฒนานักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์ จะต้องคำนึงถึงความแตกต่างของนักศึกษาแต่ละคน การพัฒนานักศึกษาถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนามนุษย์ ส่งเสริมให้สถาบันต่าง ๆ สามารถผลิตบัณฑิต ให้มีความสมบูรณ์ ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ สติปัญญา สังคมอารมณ์ เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม และประเทศชาติ ดังนั้น กิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา ที่ใช้ในการพัฒนานักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาบรรลุเป้าหมายในการจัดการศึกษาการทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และนักศึกษา ในกระบวนการกิจกรรมของนักศึกษา ทำให้นักศึกษาเกิดความอบอุ่น เกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจต่ออาจารย์และสถาบันอุดมศึกษาดีขึ้น กิจกรรมนักศึกษาสามารถทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสเลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจของแต่ละคน ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาตระหนักดีว่า การเรียนรู้ของนักศึกษามีได้เกิดขึ้นแต่ในชั้นเรียนเท่านั้น แต่สิ่งอื่น ๆ ที่นักศึกษาปฏิบัตินอกชั้นเรียนและกิจกรรมต่าง ๆ ในสถาบันอุดมศึกษาที่นักศึกษามีส่วนร่วม และโดยเฉพาะกิจกรรมนักศึกษาด้านทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมที่เกิดจากความศรัทธา ความสนใจ โดยใช้ร่างกาย แรงใจ ของนักศึกษาเองนั้น จะมีส่วนช่วยให้นักศึกษามีการพัฒนาและตระหนักถึงคุณค่าอย่างเต็มที่

2.4 ความต้องการของนักศึกษา

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

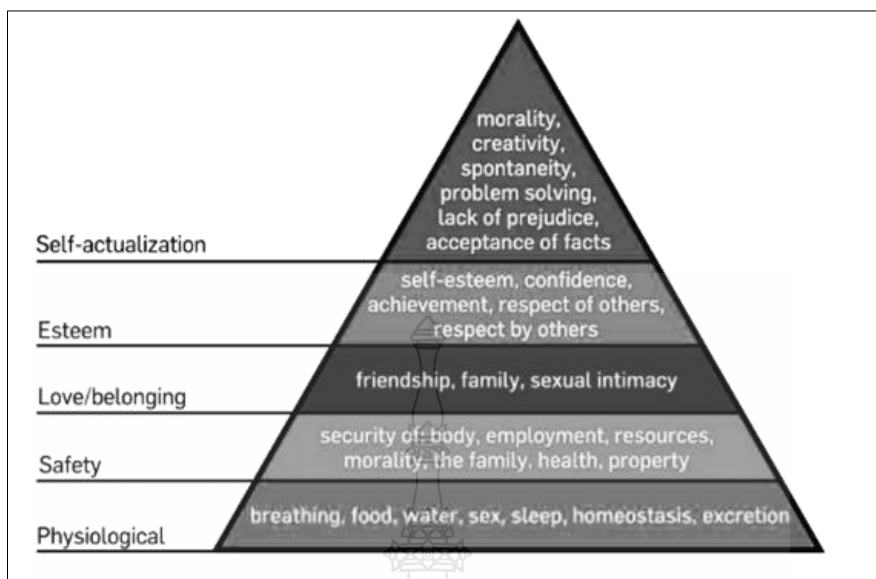
บรรพต พิจิตรกำเนิด (2553) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความต้องการ (Want) หมายถึง ความอยากได้ในสิ่งที่จะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจต่อความจำเป็นของมนุษย์ เป็นความต้องการทางจิตวิทยาที่สูงกว่าความจำเป็น และเป็นความต้องการส่วนเกินจากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งหากไม่ได้รับการตอบสนองก็ไม่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น ต้องการโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ ต้องการรถยนต์ เป็นต้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความต้องการ หมายถึง ความอยากได้ ใครได้หรือประสงค์จะได้ และเมื่อเกิดความรู้สึกดังกล่าวจะทำให้ร่างกายเกิดการขาดสมดุลเนื่องมาจากมีสิ่งรบกวนกระตุ้น มีแรงขับภายในเกิดขึ้น ทำให้ร่างกายไม่อาจอยู่นิ่งต้องพยายามดิ้นรน และแสวงหาเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น ๆ เมื่อร่างกายได้รับตอบสนองแล้ว ร่างกายมนุษย์ก็กลับสู่ภาวะสมดุลอีกครั้งหนึ่ง และก็จะเกิดความต้องการใหม่ ๆ เกิดขึ้นมา ทดแทนวนเวียนอยู่ไม่มีที่สิ้นสุด

ความต้องการของมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องทำความเข้าใจว่า แต่ละบุคคลมีความต้องการในระดับที่แตกต่างกัน แม้มีตำแหน่งหน้าที่การงานระดับเดียวกันก็ตาม การให้หรือการสนองความต้องการจึงควรให้ในสิ่งที่ผู้รับต้องการจริง ๆ และเข้าใจธรรมชาติความต้องการของมนุษย์ จึงจะเกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงานหรือการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา นำไปสู่การพัฒนาแผนหรือการปฏิบัติงานได้ตรงเป้าหมาย ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1. ทฤษฎีลำดับชั้นความต้องการ (Hierarchy of Need Theory)

Abraham Maslow (1987) ได้อธิบายถึงทฤษฎีลำดับชั้นความต้องการ (Hierarchy of Need Theory) เป็นทฤษฎีที่เน้นย้ำเรื่องความต้องการของมนุษย์ว่า มนุษย์ทุกคนมีความต้องการอยู่ตลอดเวลาไม่มีที่สิ้นสุด และเป็นความต้องการที่เป็นกลุ่ม เป็นจุดที่มีการจัดลำดับไว้เป็นหลั่นชั้น ความต้องการระดับขั้นต่ำสุด คือความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพ (Basic Physiological and Biological Need) และระดับสูงที่สุดก็คือความต้องการที่จะประสบความสำเร็จหรือความต้องการประจักษ์ตน (Self-Fulfillment หรือ Self-Actualization Need) ความต้องการต่าง ๆ จัดตามลำดับชั้นจากต่ำไปสูง ดังแสดงในภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงลำดับความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิดของมาสโลว์
ที่มา: Abraham Maslow, 1987

Abraham Maslow (1987) อธิบายถึงความพึงพอใจ และความต้องการของมนุษย์ โดยมีข้อสมมติฐานเกี่ยวกับมนุษย์ 3 ประการคือ (1) มนุษย์มีความต้องการ ความต้องการมีอยู่เสมอและไม่สิ้นสุด ซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการนั้นขึ้นอยู่กับว่าเขามีสิ่งนั้นอยู่แล้วหรือยัง เมื่อความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอื่นจะเข้ามาแทนที่ โดยที่กระบวนการนี้จะไม่สิ้นสุด โดยจะเริ่มตั้งแต่เกิดจนตาย (2) ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการนั้นจะไม่เป็นแรงกระตุ้นของพฤติกรรม อีกต่อไป ความต้องการที่ไม่ได้รับการตอบสนองเท่านั้นที่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรม และ (3) ความต้องการของมนุษย์มีเป็นลำดับชั้นตามความสำคัญ กล่าวคือ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในระดับสูงจะกลายเป็นแรงขับหรือแรงจูงใจแทน อันจะเป็นเหตุให้บุคคลต้องสร้างพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความ ต้องการที่ลำดับชั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need –Hierarchy Conception of Human Motivation) ของมาสโลว์ในภาพที่ 2.1 มาสโลว์เชื่อว่า ความต้องการของมนุษย์ทั้งหมด 5 ชั้นดังกล่าวข้างต้น จะเริ่มจากความต้องการในขั้นต่ำสุดก่อน เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการในขั้นนี้จนเป็นที่พอใจแล้วก็จะเกิดความต้องการในขั้นสูงต่อไป ความต้องการในขั้นต่ำกว่า จะต้องได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจ จึงจะแสดงความต้องการขั้นสูงได้เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปไว้เป็นลำดับ ได้แก่ (1) ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เช่น ปัจจัย 4 การนอนหลับ การหายใจ เป็นต้น (2) ความต้องการ

ความปลอดภัย (Safety Needs) ได้แก่ ความมั่นคงทางร่างกาย การมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง การมีทรัพย์สินสมบัติที่พอเพียงต่อการใช้จ่ายและเหลือเก็บ เป็นต้น (3) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Love Needs) ได้แก่ มิตรภาพของเพื่อน ครอบครัว และคนรัก (4) ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem Needs) การได้รับเกียรติในสังคม การมีความมั่นใจ เป็นต้น และ (5) ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization Needs) ทำให้เกิดคุณธรรม จริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (สร้อยตระกูล (ติวยานนท์) อรรถมานะ, 2541)

ขั้นที่ 1 ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพ เป็นความต้องการในระดับต่ำขั้นแรกเป็นความต้องการซึ่งจำเป็นเพื่อการอยู่รอด อันเป็นเรื่องทางกายภาพและชีวภาพ คือ ความต้องการในการพักผ่อน อากาศที่ดีและบริสุทธิ์อุณหภูมิที่พอเหมาะ การขับถ่าย การเคลื่อนไหวร่างกาย เรื่องเพศ รวมถึงตลอดถึงความต้องการในปัจจุบันคือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความจำเป็นสำหรับมนุษย์ทุกคน เพราะความจำเป็นที่ต้องดำรงชีวิต ทำให้มนุษย์ต้องหาสิ่งเหล่านี้มาตอบสนองก่อนเป็นลำดับแรก ดังนั้นความจำเป็นทางด้านร่างกายจะเป็นความต้องการลำดับแรก ที่มนุษย์จะต้องมีเป็นพื้นฐานก่อนถึงจะมีความต้องการในลำดับอื่นต่อไป เกษตรกร เป็นเช่นเดียวกันที่มีความต้องการทางด้านกายภาพและชีวภาพ เพื่อให้สุขภาพร่างกายของตนเองแข็งแรง เพื่อการประกอบอาชีพเกษตรได้อย่างเต็มที่ เมื่อมีการดูแลผลผลิตที่เกิดขึ้นได้อย่างเต็มที่ที่จะส่งผลให้ได้ผลผลิตดีมีคุณภาพ และที่สำคัญคือ มีอาหารไว้บริโภคในครอบครัว

ขั้นที่ 2 ความต้องการในความปลอดภัยและความมั่นคง เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองทางด้านร่างกายแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการในขั้นที่สูงขึ้นต่อไป คือความต้องการทางด้านความปลอดภัยหรือมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน ความต้องการในขั้นนี้เป็นความต้องการที่จะปกป้องตนเอง ให้พ้นจากอันตราย หรือการถูกแย่งชิงของต่าง ๆ ที่ตนเป็นเจ้าของ ซึ่งความต้องการที่จะมีความปลอดภัยและความมั่นคงนี้เป็นความต้องการที่มีอิทธิพลสำคัญ มนุษย์ปรารถนาที่จะอยู่ห่างจากสิ่งที่เป็นภัยอันตรายทั้งปวงต่อชีวิตไม่ว่าจะเป็นอุบัติเหตุ โรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ การถูกทำร้าย การถูกชิงทรัพย์ต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ความต้องการในทางสังคม ความรักใคร่และความเป็นเจ้าของ เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการในขั้นที่ต่ำกว่าแล้ว คือ ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพและความต้องการในความปลอดภัยและความมั่นคงโดยได้รับการตอบสนองพอสมควรแล้วความต้องการในทางด้านสังคม ความต้องการในความรักใคร่ และความรู้สึกเป็นเจ้าของจะเริ่มมีบทบาทตามมา นั่นคือ ความต้องการที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นหรือมีสถานภาพในสังคม การอยู่ร่วมกับ

คนอื่น ในสถานการณ์ที่รู้สึกว่ามีส่วนร่วม และเป็นที่ยอมรับ แต่คนโดยทั่วไปจะมีความต้องการนี้ในระดับที่ต่างกันในแต่ละบุคคล และในแต่ละสถานการณ์ที่ต่างกันด้วย

ความต้องการทางสังคมนี้หมายรวมถึงความต้องการในความรักใคร่ด้วย บุคคลโดยทั่วไปมักจะมีมากในความสัมพันธ์กับบิดา มารดา สามี ภรรยา ลูก รวมตลอดถึงญาติพี่น้อง นอกจากนั้นความต้องการนี้อาจตอบสนองได้ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ว่าคนส่วนหนึ่งของกลุ่ม เป็นคนที่มีคุณค่าของกลุ่ม มิใช่เป็นเพียงผู้ผลิตที่ไม่มีความรู้สึก ไม่มีชีวิตจิตใจ และถ้าปราศจากความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มแล้ว คนจะรู้สึกว่ตนกับบุคคลไม่พึงปรารถนา และรู้สึกว่ตนนั้นไม่เป็นที่ต้องการหรือไม่มีคุณค่าและที่สุดของคนก็จะประพัตตินเหมือนคนอื่นที่ไม่ใช้สมาชิกขององค์กร เหล่านี้เป็นเรื่องทีคลุมไปถึงความรู้สึกเป็นเจ้าของด้วย

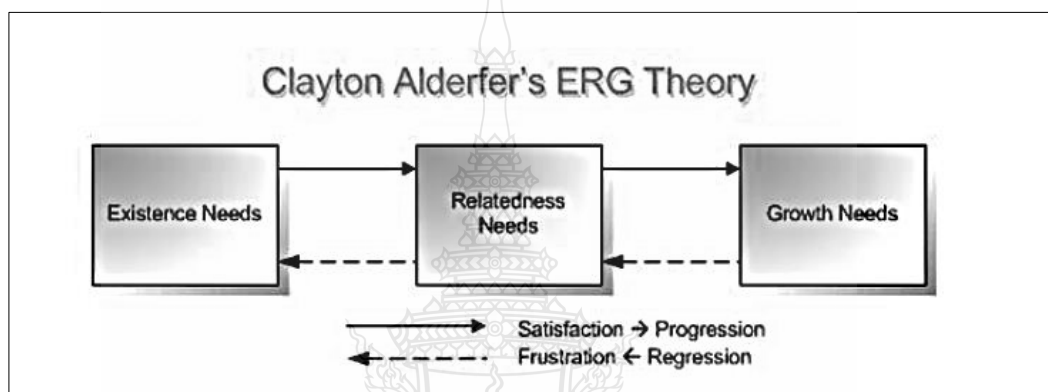
นอกจากนี้ ยังปรากฏผลการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับความต้องการในระดับนี้ ซึ่งเป็นการทำให้เกิดผลมูมทีกว้างออกไป เช่น ผลการค้นคว้าของ Stanley Schachter แห่งมหาวิทยาลัยมินเนโซตา (University of Minnesota) กล่าวว่าการที่คนเข้าสังคม และแสวงหาความต้องการในความรักใคร่นั้น มิใช่เพื่อสังคมในตัวของมันเอง แต่เป็นเพราะคนชอบและสนุกกับการเข้าสังคมมากกว่าและในหลาย ๆ ครั้ง ก็เป็นเพราะคนต้องการกล่าวย้ถึงความเชื่อมั่นของตนเอง หรือเมื่อบุคคลเกิดความตื่นเต้น สับสน หรือไม่สบายใจคนมักจะมองหาบุคคลที่อยู่ในภาวะแบบเดียวกับตน และในที่สุดบุคคลจะรวมกันเป็นกลุ่มก้อนได้เพราะมีความรู้สึกทำนองเดียวกัน

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับในสังคม
ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ หมายถึงความต้องการของบุคคลทีจะมีคุณค่าในสายตาของคนอื่นดังนั้นจึงเป็นเรื่องทีเกี่ยวกับความสามารถที่แท้จริง ความสำเร็จ และความเคารพทีได้รับจากคนอื่นความต้องการเหล่านี้อาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ 1) ความปรารถนาทีจะมีความแข็งแกร่ง มีความเพียงพอ มีความมั่นใจเพื่อที่จะเผชิญโลก และมีความเป็นอิสระและเสรีภาพ และ 2) ความปรารถนาทีจะมีชื่อเสียงและเกียรติภูมิ ซึ่งอธิบายได้ว่าเป็นการเคารพ หรือยกย่องทีได้รับจากบุคคลอื่น (การได้รับการยอมรับ ความสนใจ ความสำคัญ หรือการเห็นคุณค่า) ในประเด็นเกี่ยวกับความรู้สึกว่ประสบความสำเร็จนั้น นอกจากจะหมายรวมถึงความรู้สึกของบุคคลว่งานของบุคคลเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปแล้ว ยังหมายความรวมถึงว่บุคคลนั้นกำลังก้าวหน้าและบุคคลจะประสบความสำเร็จในสิ่งที่บุคคลนั้นปรารถนา

ขั้นที่ 5 ความต้องการทีจะประสบความสำเร็จสูงสุดหรือความต้องการประจักษ์ตน เป็นความต้องการทีอยากจะได้เกิดความสำเร็จในทุกสิ่งทุกอย่างตามความนึกคิดของตนเองพยายามผลักดันชีวิตของเขาเองให้เป็นไปในทางทีดีทีสุดตามทีคาดหวัง

2. ทฤษฎีERG ของแอลเดอร์เฟอร์ (ERG Theory)

เคลย์ตัน พอล แอลเดอร์เฟอร์ (Clayton P. Alderfer) แห่งมหาวิทยาลัยเยล (Yale University) ได้ศึกษาทฤษฎีของมาสโลว์และพัฒนาทฤษฎีขึ้นมาเพื่อลดปัญหาที่นักวิจัยวิพากษ์ทฤษฎีของมาสโลว์ โดยลดและจัดกลุ่มความต้องการจำเป็นของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ความต้องการดำรงชีวิตอยู่หรือการอยู่รอด ความต้องการความสัมพันธ์ และความต้องการเจริญเติบโต (บุญชรี คำชาย, 2544 อ้างถึงใน Clayton P. Alderfer. 2011) ดังแสดงในภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 แสดงความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎี ERG ของแอลเดอร์เฟอร์ (ERG Theory) ที่มา: Clayton P. Alderfer, 2011

1. ความต้องการดำรงชีวิตอยู่หรือการอยู่รอด (Existence Needs) หมายถึง ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย ทางสรีระและความต้องการความปลอดภัยในชีวิตทั้งในด้านของชีวะและสิ่งแวดล้อม เปรียบได้กับความต้องการของมาสโลว์ในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 ย่อโดย ตัวอักษร “E”

2. ความต้องการความสัมพันธ์ (Relatedness Needs) หมายถึง ความต้องการต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นทั้งในที่ทำงานและสภาพแวดล้อมอื่น ๆ รวมถึงการได้รับการยอมรับจากสังคม และมีความปลอดภัยจากการมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ตรงกับความต้องการทางสังคมตามแนวคิดของมาสโลว์ในชั้นที่ 3 ย่อโดย ตัวอักษร “R”

3. ความต้องการเจริญเติบโต (Growth Needs) หมายถึง ความต้องการภายใน เพื่อการพัฒนาตัวเอง เพื่อความเจริญเติบโต พัฒนาและใช้ความสามารถของตัวเองได้เต็มที่ แสวงหาโอกาสในการเอาชนะความท้าทายใหม่ ๆ ต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือจากการประสบความสำเร็จส่วนตัว และการได้พัฒนาตนเองไปจนถึงขีดสูงสุดตามศักยภาพ เปรียบได้กับความต้องการ

ชื่อเสียงและการเติมความสมบูรณ์และแนวคิดเรื่องของสัจการแห่งตนของมาสโลว์ในขั้นที่ 4 และขั้นที่ 5 ย่อโดยตัวอักษร “G”

ความแตกต่างระหว่างทฤษฎี ERG และทฤษฎีลำดับความต้องการ คือ ประการแรก มาสโลว์ยืนยันว่า บุคคลจะหยุดอยู่ที่ความต้องการระดับหนึ่งจนกว่าจะได้รับการตอบสนองแล้ว แต่ทฤษฎี ERG อธิบายว่า ถ้าความต้องการระดับนั้นยังคงไม่ได้รับการตอบสนองต่อไป บุคคลจะเกิดความคับข้องใจ แล้วจะถดถอยลงมาให้ความสนใจในความต้องการระดับต่ำกว่าอีกครั้งหนึ่ง

ประการที่สอง ทฤษฎี ERG อธิบายว่า ความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับอาจเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน หรือบุคคลสามารถถูกจูงใจด้วย ความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับในเวลาเดียวกัน เช่น ความต้องการเงินเดือนที่สูง (E) พร้อมกับความต้องการทางสังคม (R) และความต้องการโอกาสและอิสระในการคิดตัดสินใจ (G)

ทฤษฎีนี้เสนอว่า พฤติกรรมของบุคคลนั้นถูกชักจูงด้วยความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับพร้อมกัน ส่วนที่ต่างออกไปจากทฤษฎีของมาสโลว์ ได้แก่ ทฤษฎีนี้เป็นกระบวนการความคับข้องใจการถดถอย (Frustration-regression Process) ซึ่งอธิบายว่าการที่คนหนึ่งยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการที่สูงกว่าได้ จะเกิดความคับข้องใจและถดถอยกลับมายังความต้องการจำเป็นขั้นที่อยู่ต่ำกว่าถัดลงไป

3. ทฤษฎีความต้องการของเมอร์เรย์ (Murray's Manifest Needs Theory)

Henry A. Murray มีความคิดเห็นว่า ความต้องการเป็นสิ่งที่บุคคลได้สร้างขึ้น ก่อให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้ง ความต้องการบางครั้งเกิดขึ้นเนื่องจากแรงกระตุ้นภายในของบุคคลหรือสภาพสังคมก็ได้ หรืออาจกล่าวได้ว่า ความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากสภาพทางร่างกายและสภาพทางจิตใจนั่นเอง ทฤษฎีความต้องการตามหลักการของเมอร์เรย์สามารถสรุปได้ดังนี้ (อ้างถึงใน โยธิน ศันสนยุทธ, 2530)

1. ความต้องการที่จะเอาชนะโดยการแสดงออกด้วยความก้าวร้าว (Need for Aggression) ความต้องการที่จะเอาชนะผู้อื่น เอาชนะต่อสิ่งขัดขวางทั้งปวงด้วยความรุนแรงมีการต่อสู้ การแก้แค้น การทำร้ายร่างกายหรือฆ่าฟันกัน เช่น การพุดจากระทบกระแทกบุคคลที่ไม่ชอบกัน หรือมีปัญหากัน เป็นต้น

2. ความต้องการที่จะเอาชนะฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ (Need for Counteraction) ความต้องการที่จะเอาชนะนี้เป็นความต้องการที่จะฟันฝ่าอุปสรรคความล้มเหลวต่าง ๆ ด้วยการสร้างความพยายามขึ้นมา เช่น เมื่อได้รับคำดูถูกดูหมิ่น ผู้ได้รับจะเกิดความพากเพียรพยายาม เพื่อเอาชนะคำสบประมาทจนประสบความสำเร็จ เป็นต้น

3. ความต้องการที่จะยอมแพ้ (Need for Abasement) ความต้องการชนิดนี้เป็นความต้องการที่จะยอมแพ้ ยอมรับผิด ยอมรับคำวิจารณ์ หรือยอมรับการถูกลงโทษ เช่น การเผาตัวตายเพื่อประท้วงระบบการปกครอง พันท่ายนรสิงห์ไม่ยอมรับอภัยโทษแต่ต้องการจะรับโทษตามกฎหมาย เป็นต้น

4. ความต้องการที่จะป้องกันตนเอง (Need for Defendant) เป็นความต้องการที่จะป้องกันตนเองจากคำวิพากษ์วิจารณ์ การตำหนิติเตียนซึ่งเป็นการป้องกันทางด้านจิตใจ พยายามหาเหตุผลมาอธิบายการกระทำของตนมีการป้องกันตนเองเพื่อให้พ้นผิดจากการกระทำต่าง ๆ เช่น ให้เหตุผลว่าสอบตกเพราะครูสอนไม่ดี ครู อาจารย์ที่ไม่มีวิญญานครูชี้แจงจอบรมสั่งสอนศิษย์ หรือประเภท "รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง"

5. ความต้องการเป็นอิสระ (Need for Autonomy) ความต้องการชนิดนี้เป็นความปรารถนาที่จะเป็นอิสระจากสิ่งกีดขวางที่บังคับความต้องการที่จะต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเป็นตัวของตัวเอง

6. ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) คือ ความต้องการที่จะกระทำการสิ่งต่าง ๆ ที่ยากลำบากให้ประสบความสำเร็จ จากการศึกษาพบว่า เพศชายจะมีระดับความต้องการความสำเร็จมากกว่าเพศหญิง

7. ความต้องการสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น (Need for Affiliation) เป็นความต้องการที่จะทำให้ผู้อื่นรักใคร่ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องการเอาอกเอาใจ มีความซื่อสัตย์ต่อเพื่อนฝูง พยายามสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบุคคลอื่น

8. ความต้องการความสนุกสนาน (Need for Play) เป็นความต้องการที่จะแสดงความสนุกสนานต้องการหัวเราะเพื่อการผ่อนคลายความตึงเครียดมีการสร้างหรือเล่าเรื่องตลกขบขัน เช่น มีการพักผ่อนหย่อนใจมีส่วนร่วมในเกมกีฬา เป็นต้น

9. ความต้องการแยกตนเองออกจากผู้อื่น (Need for Rejection) บุคคลมักจะมี ความปรารถนาในการที่จะแยกตนเองออกจากผู้อื่น ไม่มีความรู้สึกยินดียินดีกับบุคคลอื่น ต้องการเมินเฉยจากผู้อื่น ไม่สนใจผู้อื่น

10. ความต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น (Need for Succorance) ความต้องการประเภทนี้จะเป็นความต้องการให้บุคคลอื่น มีความสนใจเห็นอกเห็นใจ มีความสงสารในตนเอง ต้องการได้รับความช่วยเหลือ ต้องการคำแนะนำดูแลจากบุคคลอื่น

11. ความต้องการที่จะให้ความช่วยเหลือต่อบุคคลอื่น (Need for Nurture) เป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมในการทำกิจกรรมในการทำกิจกรรมกับบุคคลอื่น โดยการให้ความช่วยเหลือให้บุคคลอื่นพ้นจากภัยอันตรายต่าง ๆ

12. ความต้องการที่จะสร้างความประทับใจให้กับผู้อื่น (Need for Exhibition) เป็นความต้องการที่จะให้บุคคลอื่นได้เห็นได้ยินเกี่ยวกับเรื่องราวของตนเอง ต้องการให้ผู้อื่นมีความสนใจ สนุกสนานแปลกใจ หรือตกใจในเรื่องราวของตนเอง เช่น เล่าเรื่องตลกขบขันให้บุคคลอื่นฟัง เพื่อบุคคลอื่นจะเกิดความประทับใจในตนเอง เป็นต้น

13. ความต้องการมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น (Need for Dominance) เป็นความต้องการที่จะให้บุคคลอื่นมีการกระทำตามคำสั่งหรือความคิดความต้องการของตน ทำให้เกิดความรู้สึกว่าคุณมีอิทธิพลเหนือกว่าบุคคลอื่น

14. ความต้องการที่จะยอมรับนับถือผู้อื่น (Need for Deference) เป็นความต้องการที่ยอมรับนับถือผู้อื่นที่อาวุโสกว่าด้วยความยินดีรวมทั้งนิยมชมชื่นในบุคคลที่มีอำนาจเหนือกว่าพร้อมที่จะให้ความร่วมมือกับบุคคลดังกล่าวด้วยความยินดี

15. ความต้องการหลีกเลี่ยงความรู้สึกล้มเหลว (Need for Avoidance of Inferiority) ความต้องการจะหลีกเลี่ยงให้พ้นจากความอับอายทั้งหลาย ต้องการหลีกเลี่ยงการดูถูกหรือการกระทำที่ก่อให้เกิดความละอายใจ รู้สึกอับอาย ล้มเหลว พ่ายแพ้

16. ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากอันตราย (Need for Avoidance Harm) ความต้องการนี้เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดทางด้านร่างกาย ต้องการได้รับความปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง

17. ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากการถูกตำหนิหรือถูกลงโทษ (Need for Avoidance of Blame) เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการคล้อยตามกลุ่มหรือยอมรับคำสั่งหรือปฏิบัติตามกฎข้อบังคับของกลุ่มกฎเกณฑ์ เพราะกลัวถูกลงโทษ

18. ความต้องการความเป็นระเบียบเรียบร้อย (Need for Orderliness) เป็นความต้องการที่จะจัดสิ่งของต่าง ๆ ให้อยู่ในสภาพที่เป็นระเบียบเรียบร้อยมีความประณีตงดงาม

19. ความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียง (Need for Save Reputation) เป็นความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียงของตนที่มีอยู่ไว้จนสุดความสามารถ เช่น การไม่ยอมขโมย แม้ว่าตนเองจะหิว หรือไม่ยอมทำความผิดไม่คดโกงผู้ใดเพื่อชื่อเสียงวงศ์ตระกูล เป็นต้น

20. ความต้องการให้ตนเองแตกต่างจากบุคคลอื่น (Need for Contrariness) เป็นความต้องการที่อยากจะเด่น นำสมัย ไม่เหมือนใคร

สรุปได้ว่าคนที่ต่างกันมีความต้องการจำเป็นแตกต่างกัน ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ประสบการณ์เดิม สภาพแวดล้อม วิถีชีวิต นักศึกษาบางคนมีความสนใจ ความต้องการ และความพร้อมที่จะตอบสนองแตกต่างกันออกไป ความต้องการจำเป็นมีรายละเอียดของความจำเป็นไม่เหมือนกัน

ซึ่งขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่คน ๆ นั้นเติบโตมา รวมถึงสภาพแวดล้อมและสังคมที่อยู่ด้วยกัน ดังนั้น ในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ล้วนแล้วแต่จะมีนักศึกษาที่สนใจและไม่สนใจ ต่างกันออกไป การศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษา เป็นส่วนหนึ่งในการนำมาวิเคราะห์และพัฒนาแผนการดำเนินงาน เพื่อสามารถปรับรูปแบบและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการเหล่านั้นได้มากยิ่งขึ้น

2.5 สังคมออนไลน์

2.5.1 ความหมายของสังคมออนไลน์

ศิริพร กนกชัยสกุล (2553) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั้นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อน ๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ Networking ของเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่นนั่นเอง นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถเล่นเกมต่าง ๆ กับเพื่อนโดยส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกันผู้ใช้และเพื่อน ๆ จึงมีช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลของตนเองว่าต้องการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะหรือจำกัดสิทธิ์เฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนของตน

อดิเทพ บุตรราช (2553) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึงกลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตในรูปแบบเครือข่ายที่ดำเนินการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันเป็นสื่อที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย มีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในรูปแบบการกำหนดสิทธิ์ในการทำงานผ่านสังคมที่มีผู้สนใจร่วมกัน

2.5.2 ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ศุภชัย วิจัยกสิกรไทย, (2551) กล่าวว่า ทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์

ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (Wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (Content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมลล์ IM (Instant Message) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Facebook MySpace หรือ Youtube เป็นต้น

ปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตกำลังอยู่ในยุคกลางหรือยุคปลาย ๆ ของ web 2.0 จึงทำให้มีเว็บไซต์ในลักษณะ Social Networking Service (SNS) ออกมามากมาย เป็นบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตนเองผ่านเน็ตเวิร์คอินเทอร์เน็ตรวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่าง ๆ อย่างเมล เมสเซ็นเจอร์ เว็บบอร์ด บล็อก ฯลฯ เข้าด้วยกันตั้งแต่ Hi5, MySpace, Facebook, Bebo, Linkedin, Multipliy, Ning และอื่น ๆ อีกมากมาย

Social Network ไม่ใช่เป็นเพียงแค่อินเทอร์เน็ตที่แชร์ข้อมูล รูปภาพอีกต่อไป แต่ได้พัฒนามาเป็นที่แนะนำสินค้า และสถานที่ที่สามารถซื้อหาได้ หรือที่รู้จัก กันในนามของ Collaborative Shopping Communities หรือความร่วมมือของชุมชนของผู้ซื้อ-ขาย สมาชิกสามารถแบ่งปันเกี่ยวกับยุคสมัยของแฟชั่นที่มาแรง ร้านค้าที่ได้รับความนิยม จึงอีกหนึ่งโอกาสสำหรับนักการตลาดที่สามารถ รู้ถึง ความสนใจ และความต้องการของผู้บริโภคได้ตรง กลุ่มเป้าหมาย เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงได้กลายมาเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่น่าจับตามองในโลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์

โลกเสมือน (Virtual World) คือ การจำลองสภาพแวดล้อมที่สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้หลายคนพร้อม ๆ กันผ่านเครือข่ายออนไลน์ นั้นหมายความว่าโลกเสมือนจะต้องรองรับการใช้งานของผู้ใช้ได้ตลอดเวลา (24 ชั่วโมงต่อวัน โดยโลกเสมือนจะมีคุณลักษณะ 6 ข้อดังนี้ (ศิริพร กนกชัยสกุล, ม.ป.ป.)

1. Share Space: ผู้ใช้หลายคนสามารถเข้าไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน
2. Graphical User Interface: โลกเสมือนจะใช้ภาพในการนำเสนอโดยอาจจะเป็นภาพ 2 มิติหรือ 3 มิติก็ได้
3. Immediacy: มีการตอบสนองเกิดขึ้นทันที
4. Interactivity: ผู้ใช้สามารถสร้างพัฒนาและเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ต้องการในโลกเสมือนได้เอง
5. Persistence: สถานที่หรือข้อมูลต่าง ๆ ในโลกเสมือนจะยังคงมีอยู่ต่อไป ถึงแม้ว่าผู้ใช้จะไม่ได้ log in เข้าสู่ระบบก็ตาม
6. Socialization/Community: ส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้ใช้เป็นสังคมน้อย ๆ เช่น ทีมคลับ เพื่อนบ้าน แม่บ้าน เป็นต้น

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Services: SNS) เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นความสนใจร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราวภาพ เพื่อสร้าง เครือข่ายสังคม (Social Networks) หรือความสัมพันธ์ในสังคม (Social Relations) ระหว่างกลุ่มบุคคล แพลตฟอร์มบริการ เครือข่ายสังคม ออนไลน์เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของสมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น email, Google, Facebook, Web Blog, Twitter, LinkedIn, Instagram และอื่น ๆ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยงข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า คุณลักษณะขอเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่พัฒนาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยเป็นเว็บไซต์ของแต่ละบุคคล มีระบบการแสดงผลสถานะในรูปแบบต่าง ๆ มีการรวมโปรแกรมต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน เช่น การเขียนบันทึกข้อมูล ภาพวิดีโอ สติติต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างสมาชิกได้ในรูปแบบเครือข่ายรวมกันเป็นสังคม

2.5.3 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (สภาการหนังสือพิมพ์, 2554) โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ (มานะ ตริยาภิวัฒน์, 2011) ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ผู้ใช้งานจะมีการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพและเสียงประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคมสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมที่ต้องติดต่อกันในลักษณะ realtime จะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ Avatars United, Bebo, Facebook, LinkedIn, MySpace, Orkut, Skyrock, Netlog, Hi5, Friendster, Multiply

Social network aggregation การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์กิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคม เหมือนกับ social network อื่น แต่มีโปรแกรม

ทำงานที่ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นข้ามเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรมในเว็บได้ ด้วยการใช้ระบบตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ

อดิเทพ บุตราช (2553) ได้แบ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามหมวดการใช้งาน ได้ 5 หมวด ดังนี้

1. หมวดการสื่อสาร (Communication) ก็จัดแบ่งตามกลุ่มการใช้ Blogs เช่น Blogger (google), Blognone, gotoknow, Typepad, WordPress, Internet forums เช่น VBulletin, phpBB Micro-blogging เช่น Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku Social networking เช่น Facebook, LinkedIn, MySpace, Orkut, Skyrock, Netlog, Hi5, Friendster, Multiply Social network aggregation เช่น FriendFeed, NutshellMail, Spokeo, Youmeo

2. หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration) จัดกลุ่มการใช้ Wikis เช่น Wikipedia, PBwiki, wetpaint Social bookmarking เช่น Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike Social news Digg, Mixx, Reddit Opinion sites เช่น epinions, Yelp

3. หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia) Photo, sharing เว็บที่แบ่งปันการใช้งานรูป เช่น Flickr, Zoomr, Photobucket, SmugMug Video sharing แบ่งปันวิดีโอ เช่น YouTube, Vimeo, Rewer Art sharing แบ่งปันภาพศิลปะ deviantART Livcasting ภาพถ่ายทอดสด: Ustream.tv, Justin.tv, SkypeAudio and Music Sharing เว็บที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุ และเว็บเพลงหรือดนตรี เช่น imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer

4. หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinions) Product Reviews: epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com Q&A : Yahoo Answers

5. หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกมส์ Virtual worlds: Second Life, The Sims Online Online gaming : World of Warcraft, EverQuest, Age of Conan, Spore (2008 video game) Game sharing: Miniclip

มานะ ตีรียาภวัฒน์ (2554) อ้างถึงใน Safko & Brake (2011) ได้จำแนกประเภทเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่น ๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ได้จำนวนมาก

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า "บล็อกจิว" ซึ่งเป็นเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปสำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้น ๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า "Status" หรือ "Notice" เพื่อแสดงสถานะของตนเองที่กำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010)

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ให้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่องเพราะไม่มีโฆษณาอันรบกวนทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ให้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ให้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ต ในลักษณะโลกเสมือนจริง

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูล

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ "Pod" กับ "Broadcasting" ซึ่ง "POD" หรือ Personal On- Demand คืออุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน "Broadcasting" เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เน้นกระบวนการแบ่งปันข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ สามารถแบ่งเป็นหมวดหมู่ได้แก่ การติดต่อสื่อสาร การนำเสนอภาพ การนำเสนอวีดิทัศน์ การเขียนบล็อกและการเชื่อมโยงระหว่างเว็บต่าง ๆ เป็นต้น

2.5.4 ประโยชน์ของสังคมออนไลน์

อีเทอร์ (Jason Ethier, 2006) ได้รวบรวมแนวทางการใช้ประโยชน์แนวคิดเครือข่ายทางสังคม(Social Network) สรุปได้ ดังนี้

1. การใช้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายมนุษย์ (Knowledge of Human Networks) ในการประยุกต์กับการออกแบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (The Design of Computer Networks) โดยเปรียบเทียบกิจกรรมการแลกเปลี่ยนของมนุษย์ในเรื่องของสารสนเทศ (Information) ความรู้ (Knowledge) ความคิด (Ideas) ตลอดจนทัศนคติ (Opinions)

2. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคม ในการวิจัยเชิงสุขภาพส่วนบุคคล (Personal Health) โดยเฉพาะประเด็นของการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมทางสังคม (Participation Social Network) ในการรักษาสุขภาพทั้งในระดับส่วนบุคคลไปจนถึงชุมชนและสังคมโดยรวม

3. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคมในการวิจัยตลาด (Marketing Research) ซึ่งจะสามารถสร้างผลกำไรจำนวนมหาศาลแก่หน่วยธุรกิจ เนื่องจากการศึกษาเครือข่ายสังคม (Social Networks) และแบบแผนความสัมพันธ์ (Patterns of Relationship) จะทำให้ทราบถึงแนวทางในการพัฒนาสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกในเครือข่ายทางสังคมนั้น ๆ

4. การใช้แนวคิดเครือข่ายทางสังคมในการวิจัยชุมชนออนไลน์ (Online Community) บนระบบอินเทอร์เน็ต โดยตัวอย่างงานวิจัยที่มีชื่อเสียงและได้รับการกล่าวขวัญเป็นอย่างมาก คือ ผลการศึกษา Club Nexus ของนักวิจัยจาก Stanford University

5. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดในการศึกษาวิจัย (Example of Concept Applied in Study and Research) เพื่อให้เห็นผลผลิตภาพของแนวคิดเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ในการศึกษาวิจัย ในเวทีวิชาการ (Academic Stage) ในปัจจุบันผู้วิจัยจึงขอนำเสนอผลงานการศึกษาวิจัยทั้งของนักวิจัยชาวไทยและต่างประเทศ ซึ่งหลายหลากสาขา

จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, (2552) กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นบริการออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์หลายด้าน ดังนี้

1. ด้านสังคม SNS เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากัน ซึ่งเป็นความสวยงามที่สุดของอินเทอร์เน็ต SNS รายใหญ่อย่าง Hi5 มีสมาชิกอยู่เกือบ 100 ล้าน account ทั่วโลก บางคนมี "เพื่อน" เป็นหลักหมื่นหลักแสนอยู่ในไซเบอร์สเปซ SNS ทำให้คนมีตัวตนอยู่ได้บนไซเบอร์สเปซ เพราะจะต้องแสดงความเป็นตัวเองออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ Profile น่าสนใจ และมีชีวิตชีวาที่สุด

บ้างก็เน้นไปที่การใส่ข้อมูลเนื้อหา blog รูปถ่ายในชีวิตประจำวัน เรื่องราวเพื่อนคนใกล้ตัว บ้างก็เน้นไปที่ลูกเล่นใส่ glitter เข้าไป สุดท้ายทำให้เชื่อได้ประมาณหนึ่งว่า มีตัวตนอยู่จริงบนโลกมนุษย์

2. ด้านการตลาดจากสถิติการใช้สื่อโฆษณาของอเมริกาที่จัดทำขึ้นโดย E-Marketer ได้มีการใช้เงินโฆษณา ผ่าน Social network เพิ่มมากขึ้นกว่า 100% จากปี 2006 เทียบกับ ปี 2007 และมีแนวโน้มที่จะใช้มากขึ้นต่อไปในอนาคต เนื่องจาก ชาวอเมริกันใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับอินเทอร์เน็ตมากกว่าทีวี หรือวิทยุ ส่วนในบางประเทศที่ถูกควบคุม และจำกัดในการโฆษณา เช่น ประเทศจีน และสิงคโปร์ ก็ยังมีการใช้ Social network เป็นอีกช่องทางในการโฆษณา ซึ่งถือเป็นเครื่องยืนยัน ความฮิต และความแรงของการโฆษณาบน Social Network การใช้เงินกับสื่อประเภทนี้ยังคงมีการเติบโตที่สูงมาก ซึ่งจากที่คาดการณ์ตัวเลขของปี 2006 จนถึงปี 2010 จะสูงขึ้นมากกว่า 500% ในประเทศสหรัฐอเมริกา และกว่า 600% ทั่วโลก นี่อาจจะเป็นผลมาจากเครือข่ายที่ขยายวงกว้างมากขึ้นและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีลูกเล่น ที่น่าสนใจมากขึ้นให้ผู้ใช้ได้คอยติดตามกัน

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการสร้างเครือข่ายสามารถเชื่อมถึงผู้คนได้เป็นจำนวนมากโดยให้ผู้ที่มีความสนใจร่วมกันสามารถนำข้อมูลข่าวสาร แบ่งปันกันได้ตามความสนใจนิยมใช้ในด้านสังคมและการตลาด เป็นสิ่งที่นักวิจัยศึกษากันอย่างกว้างขวางและนำมาปรับใช้สำหรับการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

2.5.5 แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์

เอกนถน บางท่าไม้ (2555) ได้กล่าวถึง แนวทางสำหรับการสื่อสารในยุคปัจจุบัน จะพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบันเป็นยุคแห่งการแบ่งปัน การคำนึงถึงสิทธิในการใช้งานและสร้างประโยชน์กับผู้อื่น โดยขอแนะนำหลักการ 4 ป. ตามคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปลอดภัยต่อผู้อื่น หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่รบกวนผู้อื่น การเคารพสิทธิ มีความรับผิดชอบต่อการส่งข้อความหรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (email) ใช้คำที่สุภาพ หลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นที่รุนแรง ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ระมัดระวังในการส่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น ไวรัส (virus) แสปมเมลล์ (spam mail) ตลอดจนการละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา การแสดงตัวตนบนโลกของอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เรียนควรมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ต กฎ ระเบียบต่าง ๆ ของเว็บไซต์ พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นต้น

2. ปกป้องตนเอง หมายถึง การป้องกันภัยที่อาจได้รับจากอินเทอร์เน็ต โดยคำนึงถึงการออนไลน์อย่างปลอดภัยเป็นหลัก ระมัดระวังการได้รับเชิญเข้าร่วมเป็นสมาชิกในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรับข้อความหรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ จากบุคคลที่ไม่รู้จัก ป้องกันการดักฟังข้อมูล การสนทนากับบุคคลที่ไม่น่าไว้วางใจ การรักษารหัสส่วนตัวในการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ

(Password) ซึ่งการป้องกันตนเองในลักษณะนี้ผู้เรียนควรเป็นผู้ที่ได้รับคำแนะนำหรือการส่งเสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ

3. เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความรู้ ต่อยอดการเรียนรู้ให้กับตนเอง การใช้เวลาว่างอย่างเป็นสาระ ไม่พลัดหลงไปในโลกไซเบอร์ โดยขาดการกั่นกรอง และมีความยับยั้งชั่งใจ เป็นต้น และการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น หมายถึงการแนะนำ แบ่งปันสิ่งที่เป็นประโยชน์ที่ผู้อื่นควรได้รับรู้และเรียนรู้ไปด้วยกัน สร้างสังคมให้เป็นฐานแห่งการเรียนรู้อย่างรอบด้าน ส่งเสริมและสนับสนุนผู้ที่สร้างประโยชน์กับผู้อื่น ดังนั้นผู้เรียนจึงควรมีการจัดตารางเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวินัยทั้งในด้านสาระและความบันเทิง สำหรับผู้สอนควรแนะนำ ปลุกฝังให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ไปพร้อมกับความบันเทิงในลักษณะการศึกษาเชิงบันเทิง (Edutainment)

4. ปราบปราม หมายถึง การร่วมมือช่วยกันสร้างสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ต ให้น่าอยู่ ได้แก่ การแนะนำการตักเตือน หากมีการกระทำความผิดหรือการล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่น ตลอดจนการแจ้งเบาะแสที่เป็นประโยชน์กับเจ้าหน้าที่หากพบเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมาย ซึ่งในส่วนดังกล่าวเป็นการดำเนินการในเชิงรุกและเป็นการสร้างสรรค์สังคมในอีกช่องทางหนึ่งที่สำคัญ ผู้สอนจึงควรปลุกฝังผู้เรียนในสิ่งที่ถูกต้อง และความกล้าในการตัดสินใจหากพบสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า การส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ตามหลักการ 4 ป. จึงเป็นสิ่งที่ เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดีและเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ดังนั้นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจึงนับได้ว่าจะเป็นผู้ที่จะช่วยสร้างอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีเนื่องจากเป็นผู้ที่ได้รับการศึกษาในเชิงวิชาชีพ และสามารถสร้างสรรค์สังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเป็นต้นแบบที่ดีสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยเดียวกันได้เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์จึงมีความหมายรวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท (Netiquette) ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นในการเผยแพร่องค์ความรู้ สร้างจิตสำนึกและส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมที่ดี

2.5.6 แนวทางการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้สอน

ปัจจุบันผู้สอนมักจะมีการสอดแทรกการพัฒนาจิตพิสัยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่ผู้เรียน เช่น การส่งเสริมปลุกฝังให้ผู้เรียนรู้จักการอ้างอิง เคารพสิทธิต่อผู้อื่น แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยต่อผู้อื่น การป้องกันสำหรับตนเอง เป็นประโยชน์สำหรับตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการป้องกัน วิธีการสอนต่าง ๆ จะสอดแทรกลงไปในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและผู้อื่น

ทศนา แคมมณี (2546); ไพโรจน์ วิฑูรณิษฐ์ จินตนา อุบัติสฤกุล และญาตาทนิต พิณกุล (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาจิตพิสัยโดยมีวิธีการพัฒนาได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Theory) การสังเกตตัวแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory) วิธีการทำความเข้าใจในค่านิยม (Values Clarification) การใช้ระบบคู่สัญญา การใช้หลักการสอนด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และการประยุกต์ใช้ พุทธวิธีในการสอน และการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าการสอดแทรกกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์สามารถบูรณาการวิธีการสอนได้อย่างหลากหลายวิธีการโดยเน้นกระบวนการพัฒนาจิตพิสัยจากผู้สอนผ่านกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรรณิกา ทองพันธ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมออนไลน์เป็นฐานตามรูปแบบ R2D2 บูรณาการกับการสร้างแผนที่ความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะครู โดยวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ R2D2 ผ่านทางแผนที่ความรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูของผู้เรียน 2) พัฒนาระบบการเรียนรู้ตามรูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้น 3) ทาประสิทธิภาพของระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 4) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือระยะที่ 1 สังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และประเมินรูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 23 คน ระยะที่ 2 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์ขึ้นและประเมินคุณภาพของระบบการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และระยะที่ 3 การทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะนี้เป็นการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 34 คน ที่ได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ R2D2 ผ่านทางแผนที่ความรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูของผู้เรียน (R2D2-Kmap Model) ที่มีความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ในระดับ “มากที่สุด” ระยะที่ 2 ได้ระบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมออนไลน์เป็นฐานตามรูปแบบ R2D2 บูรณาการกับการสร้างแผนที่ความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะครู (R2D2-Kmap System) ที่มีคุณภาพในระดับ “มากที่สุด” และระยะที่ 3 ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการใช้ระบบการเรียนรู้ R2D2-Kmap System ดังนี้ 1) ระบบการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.77/81.32 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียน

สูงกว่าก่อนเรียนด้วยระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับ “มากที่สุด” จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่าระบบการเรียนรู้ R2D2-Kmap System ที่พัฒนาขึ้น เป็นระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จึงสามารถนำระบบการเรียนรู้ R2D2-Kmap System นี้ไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะครูได้

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) ได้ศึกษาภาพรวมเบื้องต้นของเครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย โดยเครือข่ายสังคมเป็นเครือข่ายประเภทหนึ่ง ที่เป็นระบบทางสังคมที่เชื่อมโยงกันด้วยความสัมพันธ์ หมายถึง กลุ่มของบุคคลหรือตัวแสดงที่มีความสัมพันธ์กัน โดยมี 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ กลุ่มของบุคคล หรือตัวแสดง กลุ่มแอตทริบิวต์ที่อธิบายคุณลักษณะของแต่ละบุคคล กลุ่มของจุดเชื่อมโยงบอกความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การวิเคราะห์เครือข่ายสังคมเป็นการอธิบายความสัมพันธ์ของสมาชิกในเครือข่ายการเป็นตัวเรากับสิ่งที่เรามีอาจมีความสำคัญน้อยกว่าความสัมพันธ์ของเราที่มีต่อผู้อื่นในสังคม การวิเคราะห์เครือข่ายสังคมมี 2 ประเภทคือความสัมพันธ์ภายในเครือข่ายเดียวกับความสัมพันธ์ของหลายเครือข่ายที่เชื่อมโยงกัน

มาโนชญ์ อารีย์ และทัศนีย์ ลักขณาภิชนชัช (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องบทบาทของเยาวชนกับการส่งเสริมความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมไทย-มาเลเซีย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อประเทศที่เข้ารับการศึกษาก่อนและหลังสำเร็จการศึกษา กิจกรรมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของนักศึกษาระหว่างประเทศ ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม และแนวทางในการส่งเสริมเครือข่ายของนักศึกษาระหว่างประเทศ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามกับกลุ่มนักศึกษาไทยที่ศึกษาอยู่ในมาเลเซีย และนักศึกษามาเลเซียที่ศึกษาอยู่ในไทย โดยผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาระหว่างประเทศในกลุ่มตัวอย่าง จากทั้งสองฝั่งมีทัศนคติและการรับรู้เกี่ยวกับประเทศและวัฒนธรรมของเพื่อนบ้านในหลากหลายมุมมองขึ้นอยู่กับการปฏิบัติต่าง ๆ โดยเฉพาะภูมิปัญญาและความใกล้ชิดกันในเชิงพื้นที่และวัฒนธรรมของนักศึกษาในนั้น ๆ นักศึกษาระหว่างประเทศทั้งนักศึกษาไทยที่ไปเรียนมาเลเซียและนักศึกษามาเลเซียที่มาเรียนในไทย มีทัศนคติที่ดีและการรับรู้เกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านในมุมที่สร้างสรรค์ 2) ด้านการทำกิจกรรมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาระหว่างประเทศ ส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ร่วมกันจะเป็นกิจกรรมของมหาวิทยาลัย หรือกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้นสำหรับนักศึกษาระหว่างประเทศในงานประจำปี โครงการแลกเปลี่ยนส่วนใหญ่ก็ไม่ได้ออกแบบมาให้มีกิจกรรมร่วมกันหรือมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างกันมากนัก 3) นักศึกษาระหว่างประเทศมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม ซึ่งนอกจากจะสะท้อนวัฒนธรรมหลักของประเทศแล้วยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นที่หลากหลาย มีบทบาททั้งในแง่ของการเผยแพร่วัฒนธรรมของตนและเรียนรู้วัฒนธรรมเพื่อนบ้านในเวลาเดียวกัน 4) แนวทางหนึ่งที่ต้องส่งเสริม คือ การสร้างเครือข่าย

นักศึกษาไทย-มาเลเซีย เพื่อส่งเสริมความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมและเพิ่มบทบาทของเครือข่ายนักศึกษาที่มีอยู่แล้วในการผลักดันกิจกรรมข้างต้น 5) มีโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาในหลายระดับ ทั้งภายใต้กรอบโครงการระดับภูมิภาคของอาเซียน หรือ AIMS และผ่าน กรอบความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ของทั้งสองประเทศ

เอกนถน บางท่าไม้ (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริม การใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนในรายวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Simple Random Sampling) โดยมีการเก็บรวบรวมทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพผลการศึกษาพบว่า 1. ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย 1) การใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรมีคุณลักษณะ คือ ปลอดภัยต่อผู้อื่น ป้องกันตนเองเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นและปราบปรามผู้กระทำความผิด 2) แนวทาง การส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรคำนึงถึงหลักการคือผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจเกิดในชั้นเรียน ผู้สอนควรเลือกวิธีสอนและสื่อที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาพฤติกรรม ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และผู้สอนควรกำหนดการประเมินผลที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาและมีวิธีการที่หลากหลาย 2. รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา มีขั้นตอนดังนี้ 1) วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียน 2) การสร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ 3) สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง 4) นำเสนอแนวทางของตนเอง 5) การนำเสนอกิจกรรม ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ 6) สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ 7) นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น 8) การประเมินผลในลักษณะสังคมมิติ 9) สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ยในการประเมินรูปแบบในภาพรวมเท่ากับ 4.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07 และ 3. ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า 1) ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 2) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์จากการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนพบว่า จากการเรียนด้วยรูปแบบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3) ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 และ 4. ผลการรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิมีระดับเหมาะสม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ในสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
3. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล
4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 จาก 11 คณะ 1 วิทยาลัย จำนวนทั้งสิ้น 12,838 คน จำแนกออกตามกลุ่มสาขาวิชา ดังนี้

3.1.1 กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5,369 คน ได้แก่ คณะเทคโนโลยีการเกษตร 490 คน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน 1,055 คน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 645 คน คณะวิศวกรรมศาสตร์ 2,799 คน และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 380 คน

3.1.2 กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1,877 คน ได้แก่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ 711 คน และคณะศิลปศาสตร์ 1,166 คน

3.1.3 กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 331 คน ได้แก่ วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย 174 คน และคณะพยาบาลศาสตร์ 157 คน

3.1.4 กลุ่มนักศึกษาในสาขาวิชาผสม 2 สาขาวิชา คือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 5,261 คน ได้แก่ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม 987 คน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ 803 คน และคณะบริหารธุรกิจ 3,471 คน

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Taro Yamane โดยมีค่าความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มร้อยละ 5 ดังนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

โดยที่ n = จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
 N = จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ศึกษา
 e^2 = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้
 (ในการศึกษานี้กำหนดให้เท่ากับ 0.05)

แทนค่า $n = \frac{12,838}{1+12,838(0.05)^2}$
 $= 388$

ดังนั้น จำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ 400 คน โดยไม่น้อยกว่าจำนวนขั้นต่ำ เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

จากนั้นคำนวณขนาดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ในแต่ละกลุ่มสาขาวิชาที่มีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงคำนวณตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของประชากร (Quota Sampling) ดังนี้

$$n_1 = \frac{nN_1}{N}$$

โดย n_1 = จำนวนหน่วยตัวอย่างที่จะสุ่มจากแต่ละกลุ่ม
 N = จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ศึกษา
 n = จำนวนประชากรแต่ละกลุ่ม
 N_1 = จำนวนของหน่วยตัวอย่างที่ต้องการทั้งหมด

ตัวอย่างการแทนค่า $n_1 = \frac{5,369 \times 400}{12,838}$
 $= 167.28$

ตารางที่ 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

กลุ่มสาขาวิชา	จำนวนตัวอย่าง (คน)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5,369 คน	167
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1,877 คน	59
วิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 331 คน	10
ผสม 2 สาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) จำนวน 5,261 คน	164
รวม	400

ตารางที่ 3.2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามคณะ

กลุ่มสาขาวิชา	คณะ	จำนวนประชากร (คน)	จำนวนตัวอย่าง (คน)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5,369 คน	คณะเทคโนโลยีการเกษตร	490	15
	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ	1,055	33
	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	645	20
	คณะวิศวกรรมศาสตร์	2,799	87
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	380	12
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1,877 คน	คณะศิลปกรรมศาสตร์	711	22
	คณะศิลปศาสตร์	1,166	37
วิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 331 คน	วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย	174	5
	คณะพยาบาลศาสตร์	157	5

ตารางที่ 3.2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามคณะ (ต่อ)

กลุ่มสาขาวิชา	คณะ	จำนวนประชากร (คน)	จำนวนตัวอย่าง (คน)
ผสม 2 สาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์) จำนวน 5,261 คน	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม	987	31
	คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	803	25
	คณะบริหารธุรกิจ	3,471	108
รวม		12,838	400

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ตอนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการพัฒนา ปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3.3 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

3.3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม เก็บข้อมูลกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-2 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์ โดยจัดส่งแบบสอบถามไปตามคณะต่าง ๆ ในกลุ่มสาขาวิชาทั้ง 4 สาขาวิชา

3.3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความวารสาร สื่อ ออนไลน์ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความคิดเห็นในกิจกรรมของนักศึกษา เป็นต้น

3.4 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

3.4.1 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของข้อคำถามที่ได้จากการประมวลเอกสาร แนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้อง และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และตรงตามโครงสร้างทางทฤษฎี ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษา รวมทั้งความถูกต้องและความเหมาะสมของรูปแบบสอบถาม จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนจะนำไปทดลองใช้

3.4.2 การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเสร็จสมบูรณ์แล้วทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ราย ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เพื่อผู้วิจัยจะนำมาทดสอบความน่าเชื่อถือ หรือความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวิเคราะห์ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการทดสอบพบว่า ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.83, 0.95 และ 0.95 ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับที่ดีมาก และดีมาก

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ สถิติที่เลือกใช้มี 2 รูปแบบ ดังนี้

3.5.1 สถิติเชิงพรรณนา สถิติที่ใช้ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ในแบบสอบถามในแต่ละส่วน ผู้วิจัยเลือกใช้สถิติที่วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งเกณฑ์แปลผล ดังนี้

ระดับมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

ระดับมาก ให้ 4 คะแนน

ระดับปานกลาง ให้ 3 คะแนน

ระดับน้อย ให้ 2 คะแนน

ระดับน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย มีดังนี้

ระหว่าง 4.21–5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ระหว่าง 3.41–4.20 หมายถึง ระดับมาก

ระหว่าง 2.61–3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง

ระหว่าง 1.81–2.60 หมายถึง ระดับน้อย

ระหว่าง 1.00–1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

3) ปัญหาและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิดให้แสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาสรุปบรรยายเป็นประเด็นสำคัญ

4) ข้อเสนอแนะในการพัฒนา ปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิดให้แสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาสรุปบรรยายเป็นประเด็นสำคัญ

3.5.2 สถิติเชิงอนุมาน ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ซึ่งในแต่ละสมมติฐาน ผู้วิจัยเลือกใช้ สถิติเชิงอนุมาน ดังนี้

1) สมมติฐานที่ 1 นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สังกัด กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ และกลุ่มผสม 2 สาขาวิชา คือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษาที่แตกต่างกัน ทดสอบ โดยใช้ค่าสถิติ One-Way ANOVA (F-test) และการทดสอบความแตกต่างรายคู่ (LSD) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทั้งนี้ การจำแนกกลุ่มสาขาวิชาใช้ข้อมูลจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ในการสนับสนุนงบประมาณงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา 2562 (มิถุนายน 2562 - พฤษภาคม 2563) แก่คณะและวิทยาลัย

3.5.3 สถิติเชิงพรรณนา ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ซึ่งในแต่ละสมมติฐาน ผู้วิจัยเลือกใช้ สถิติเชิงพรรณนา ดังนี้

1) สมมติฐานที่ 2 นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีแต่ละกลุ่ม สาขาวิชามีปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ ที่แตกต่างกัน โดยการเขียนบรรยาย สรุประเด็นปัญหาและอุปสรรคในแต่ละด้าน



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี” โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีแบบสอบถามที่สมบูรณ์ จำนวน 400 ชุด ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม
2. ผลการวิเคราะห์ความเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1 : นักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชาที่มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน
สมมติฐานที่ 2 : นักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน
4. ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษา

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามเพศ

(n = 400)

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	192	48.00
หญิง	208	52.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52.00 และเพศชาย จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามคณะ/วิทยาลัย

(n = 400)

คณะ/วิทยาลัย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คณะเทคโนโลยีการเกษตร	15	3.75
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน	33	8.25
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	20	5.00
คณะวิศวกรรมศาสตร์	87	21.75
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	12	3.00
คณะศิลปกรรมศาสตร์	22	5.50
คณะศิลปศาสตร์	37	9.25
วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย	5	1.25
คณะพยาบาลศาสตร์	5	1.25
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม	31	7.75
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	25	6.25
คณะบริหารธุรกิจ	108	27.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็น นักศึกษาบริหารธุรกิจ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 รองลงมาคือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.75 คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.25 คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.50 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 คณะเทคโนโลยีการเกษตร จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 และคณะพยาบาลศาสตร์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามชั้นปีการศึกษา

(n = 400)

ชั้นปีการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปีที่ 1	279	69.75
ปีที่ 2	121	30.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 279 คน คิดเป็นร้อยละ 69.75 และนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของนักศึกษา จำแนกตามศาสนา

(n = 400)

ศาสนา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พุทธ	378	94.50
คริสต์	4	1.00
อิสลาม	9	2.25
ไม่มีศาสนา	4	1.00
ไม่นับถือศาสนา	3	0.75
นับถือตัวเอง	1	0.25
ไม่ระบุ	1	0.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 94.50 รองลงมาคือ อิสลาม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25 คริสต์ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ไม่มีศาสนา จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ไม่นับถือศาสนา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.75 นับถือตัวเอง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25 และไม่ระบุ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25

4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา

ตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในรูปแบบการจัดกิจกรรม

(n = 400)

รูปแบบการจัดกิจกรรม	ระดับความคิดเห็น							แปลความ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	\bar{x}	S.D.	
เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางเว็บไซต์	109 (27.25)	136 (34.00)	125 (31.25)	16 (4.00)	14 (3.50)	3.78	1.01	มาก
เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook Page	98 (24.50)	129 (32.25)	126 (31.50)	27 (6.75)	20 (5.00)	3.65	1.08	มาก
เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Live (สด) เช่น YouTube, StreamYard	111 (27.75)	136 (34.00)	105 (26.25)	30 (7.50)	18 (4.50)	3.73	1.08	มาก
เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Line Group	101 (25.25)	126 (31.50)	116 (29.00)	34 (8.50)	23 (5.75)	3.62	1.12	มาก
เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Zoom หรือ Microsoft Teams 365	118 (29.50)	146 (36.50)	94 (23.50)	21 (5.25)	21 (5.25)	3.80	1.08	มาก
รวม						3.72	1.07	มาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความและการจัดอันดับของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในรูปแบบการจัดกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.72$, S.D. = 1.07) และเมื่อพิจารณารายข้อได้ดังนี้

เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Zoom หรือ Microsoft Teams 365 เป็นอันดับ 1 ($\bar{x} = 3.80$, S.D. = 1.08) รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางเว็บไซต์ ($\bar{x} = 3.78$, S.D. = 1.00) อันดับที่ 3 คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Live (สด) เช่น YouTube, StreamYard ($\bar{x} = 3.7$, S.D. = 1.08) อันดับที่ 4 คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook Page ($\bar{x} = 3.65$, S.D. = 1.07) และอันดับสุดท้าย คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Line Group ($\bar{x} = 3.62$, S.D. = 1.12)

ตารางที่ 4.6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในลักษณะการจัดกิจกรรม

(n = 400)

ลักษณะการจัดกิจกรรม	ระดับความคิดเห็น						\bar{x}	S.D.	แปลความ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่แห่งชาติ ฯลฯ)	93 (23.25)	130 (32.50)	122 (30.50)	27 (6.75)	28 (7.00)	3.58	1.13	มาก	
วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุกศาสนาที่มี นักศึกษานับถือ)	103 (25.75)	123 (30.75)	126 (31.50)	29 (7.25)	19 (4.75)	3.66	1.08	มาก	
วันสำคัญของนานาชาติ (วันตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ)	123 (30.75)	131 (32.75)	109 (27.25)	24 (6.00)	13 (3.25)	3.82	1.04	มาก	
วัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ)	124 (31.00)	139 (34.75)	100 (25.00)	23 (5.75)	14 (3.50)	3.84	1.04	มาก	
การแข่งขันทักษะทางการแสดง (เช่น ระบาย, รำ, ฟ้อน)	104 (26.00)	117 (29.25)	129 (32.25)	35 (8.75)	15 (3.75)	3.65	1.07	มาก	
การแข่งขันทักษะทางด้านดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรีสากล, ดนตรีพื้นบ้าน)	111 (27.75)	129 (32.25)	120 (30.00)	26 (6.50)	14 (3.50)	3.74	1.04	มาก	
การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น ทัศนศิลป์, หัตถศิลป์, สถาปัตยกรรม)	120 (30.00)	129 (32.25)	112 (28.00)	26 (6.50)	13 (3.25)	3.79	1.05	มาก	
การแข่งขันทักษะทางด้านคหกรรม (เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและ เครื่องแต่งกาย, อาหารและโภชนาการ)	101 (25.25)	128 (32.00)	130 (32.50)	23 (5.75)	18 (4.50)	3.68	1.05	มาก	
การแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, โฉวาทิ, กล่าวสุนทรพจน์)	89 (22.25)	123 (30.75)	128 (32.00)	43 (10.75)	17 (4.25)	3.56	1.08	มาก	
รวม						3.70	1.06	มาก	

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความและการจัดอันดับของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในลักษณะการจัดกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.70$, S.D. = 1.06) และเมื่อพิจารณารายข้อได้ดังนี้

วัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ) เป็นอันดับ 1 ($\bar{x} = 3.84$, S.D. = 1.04) รองลงมาคือ วันสำคัญของนานาชาติ (วันตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ) ($\bar{x} = 3.82$, S.D. = 1.04) อันดับที่ 3 คือ การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น

ทัศนศิลป์, หัตถศิลป์, สถาปัตยกรรม) ($\bar{x} = 3.79, S.D. = 1.05$) อันดับที่ 4 การแข่งขันทักษะทางด้านดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรีสากล, ดนตรีพื้นบ้าน) ($\bar{x} = 3.74, S.D. = 1.04$) คือ อันดับที่ 5 คือ การแข่งขันทักษะทางด้านคหกรรม (เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย, อาหารและโภชนาการ) ($\bar{x} = 3.68, S.D. = 1.05$) อันดับที่ 6 คือ วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุกศาสนาที่มีนิกายนิกายนับถือ) ($\bar{x} = 3.66, S.D. = 1.08$) อันดับที่ 7 คือ การแข่งขันทักษะทางการแสดง (เช่น ระบาย, รำ, ฟ้อน) ($\bar{x} = 3.65, S.D. = 1.07$) อันดับที่ 8 คือ วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่แห่งชาติ ฯลฯ) ($\bar{x} = 3.58, S.D. = 1.13$) และอันดับสุดท้าย คือ การแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, โต้วาที, กล่าวสุนทรพจน์) ($\bar{x} = 3.56, S.D. = 1.08$)

ตารางที่ 4.7 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม (n = 400)

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม	ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	S.D.	แปลความ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมของชาติ/ท้องถิ่น	124 (31.00)	138 (34.50)	107 (26.75)	25 (6.25)	6 (1.50)	3.87	0.97	มาก
เพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติ	145 (36.25)	132 (33.00)	102 (25.50)	17 (4.25)	4 (1.00)	3.99	0.94	มาก
เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลากหลาย	140 (35.00)	134 (33.50)	103 (25.75)	18 (4.50)	5 (1.25)	3.97	0.95	มาก
เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม	129 (32.25)	137 (34.25)	114 (28.50)	15 (3.75)	5 (1.25)	3.93	0.93	มาก
เพื่อแสดงออกถึงความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ	112 (28.00)	144 (36.00)	122 (30.50)	14 (3.50)	8 (2.00)	3.85	0.94	มาก
เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำคุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม	130 (32.50)	127 (31.75)	114 (28.50)	21 (5.25)	8 (2.00)	3.88	0.99	มาก
รวม						3.92	0.95	มาก

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความและการจัดอันดับของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาด

ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.92, S.D. = 0.95$) และเมื่อพิจารณารายข้อได้ดังนี้

เพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติ เป็นอันดับ 1 ($\bar{x} = 3.99, S.D. = 0.94$) รองลงมาคือ เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลากหลาย ($\bar{x} = 3.97, S.D. = 0.95$) อันดับที่ 3 คือ เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม ($\bar{x} = 3.93, S.D. = 0.93$) อันดับที่ 4 คือ เพื่อยกย่อง เชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำคุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม ($\bar{x} = 3.88, S.D. = 0.99$) อันดับที่ 5 คือ เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมของชาติ/ท้องถิ่น ($\bar{x} = 3.87, S.D. = 0.97$) และอันดับสุดท้าย คือ เพื่อแสดงออกถึงความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ ($\bar{x} = 3.85, S.D. = 0.94$)

ตารางที่ 4.8 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในภาพรวม

(n = 400)

หัวข้อ	(\bar{x})	(S.D.)	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.92	0.95	มาก	1
รูปแบบการจัดกิจกรรม	3.72	1.07	มาก	2
ลักษณะของกิจกรรม	3.70	1.06	มาก	3
รวม	3.78	1.03	มาก	

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความ และการจัดอันดับของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.78, S.D. = 1.03$) และเมื่อพิจารณารายหัวข้อพบว่า วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นอันดับ 1 ($\bar{x} = 3.92, S.D. = 0.95$) รองลงมาคือ รูปแบบการจัดกิจกรรม ($\bar{x} = 3.72, S.D. = 1.07$) และอันดับสุดท้าย คือ ลักษณะของกิจกรรม ($\bar{x} = 3.70, S.D. = 1.06$)

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชาที่มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 ตัวแปร ด้วยการใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA)

ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

(n = 400)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig.
รูปแบบการจัดกิจกรรม					
ระหว่างกลุ่ม	3	14.23	4.74	6.62	0.000*
ภายในกลุ่ม	396	283.54	0.72		
รวม	399	297.77			
ลักษณะการจัดกิจกรรม					
ระหว่างกลุ่ม	3	7.09	2.36	3.50	0.016*
ภายในกลุ่ม	396	267.78	0.66		
รวม	399	274.87			
วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม					
ระหว่างกลุ่ม	3	3.17	1.06	1.41	0.241
ภายในกลุ่ม	396	297.28	0.75		
รวม	399	300.45			

จากตารางที่ 4.9 จากการวิเคราะห์ความแปรปรวน พบว่ารูปแบบการจัดกิจกรรม และลักษณะการจัดกิจกรรม มีค่า Sig. = 0.000 และ 0.016 ตามลำดับ แสดงว่านักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 2 นักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ที่แตกต่างกัน

รายงานผลจากแบบสอบถาม พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ามีปัญหา รองลงมาคือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร กลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา รวมกลุ่มทำกิจกรรมทำได้ลำบากและไม่สนุก และไม่น่าสนใจเหมือนจัดกิจกรรมในสถานที่จริง นักศึกษากลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ามีปัญหา รองลงมา สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร กลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา อยากเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดจริงมากกว่า และไม่สะดวกเข้าร่วมกิจกรรม นักศึกษากลุ่มสาขาวิชา

วิทยาศาสตร์สุขภาพ ส่วนใหญ่ไม่มีปัญหา รองลงมาคือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร และนักศึกษา
กลุ่มสาขาวิชาผสม 2 สาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)
ส่วนใหญ่ไม่มีปัญหา รองลงมาคือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ใช้สื่อออนไลน์บางอย่างไม่เป็น ได้รับ
ความรู้ไม่เต็มที่ และกลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา

รายงานจากแบบสอบถามสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาทุกกลุ่มสาขาวิชามีปัญหาและ
อุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตาม
สมมติฐาน

4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

รายงานจากแบบสอบถามสามารถสรุปได้ว่า ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุง
กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี นักศึกษามีความคิดเห็นว่า
ควรจัดกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ไปจนกว่าสถานการณ์จะดีขึ้น เพื่อลดการแพร่ระบาด
ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) จัดกิจกรรมในลักษณะที่ให้ความรู้แก่นักศึกษา นักศึกษาได้มี
ส่วนร่วมในการสืบสานศิลปวัฒนธรรม และมีกิจกรรมให้ร่วมสนุก เช่น เกมส์ตอบปัญหา และควรจัด
ช่องทางการเข้าร่วมกิจกรรมให้เข้าถึงได้ง่ายไม่ซับซ้อน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี 2) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำแนกตามเพศ ชั้นปี สาขาวิชา และศาสนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563 จาก 11 คณะ 1 วิทยาลัย จำนวน 400 คน จากนั้นนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการประเมินผล หาค่าทางสถิติต่อไป

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52.00 และเพศชาย จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 เป็นนักศึกษาด้านบริหารธุรกิจ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.75 คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.25 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.50 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 คณะเทคโนโลยีการเกษตร จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 และคณะพยาบาลศาสตร์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 279 คน คิดเป็นร้อยละ 69.75 และนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25 นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 94.50 อิสลาม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25 คริสต์ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ไม่มีศาสนา จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ไม่นับถือศาสนา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.75 นับถือตัวเอง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25 และไม่ระบุ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25

5.1.2 สรุปผลความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2563

ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายหัวข้อพบว่า วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ รูปแบบการจัดกิจกรรม และอันดับสุดท้ายคือ ลักษณะของกิจกรรม ซึ่งพิจารณารายหัวข้อสรุปผลได้ดังนี้

1) รูปแบบการจัดกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อ ได้ดังนี้ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Zoom หรือ Microsoft Teams 365 เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางเว็บไซต์ อันดับที่ 3 คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Live (สด) เช่น YouTube, StreamYard อันดับที่ 4 คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook Page และอันดับสุดท้าย คือ เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Line

2) ลักษณะการจัดกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อ ได้ดังนี้ วัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ) เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ วันสำคัญของนานาชาติ (วันตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ) อันดับที่ 3 คือ การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น ทักษะศิลป์, หัตถศิลป์, สถาปัตยกรรม) อันดับที่ 4 การแข่งขันทักษะทางด้านดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรีสากล, ดนตรีพื้นบ้าน) อันดับที่ 5 คือ การแข่งขันทักษะทางด้านคหกรรม (เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย, อาหารและโภชนาการ) อันดับที่ 6 คือ วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุกศาสนาที่มีนิกายนิกายนับถือ) อันดับที่ 7 คือ การแข่งขันทักษะทางการแสดง (เช่น ระบาย, รำ, ฟ้อน) อันดับที่ 8 คือ วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่แห่งชาติ ฯลฯ) และอันดับสุดท้าย คือ การแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, โต้วาที, กล่าวสุนทรพจน์)

3) วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อ ได้ดังนี้ เพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติ เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลากหลาย อันดับที่ 3 คือ เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม อันดับที่ 4 คือ เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำคุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม อันดับที่ 5 คือ เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมของชาติ/ท้องถิ่น และอันดับสุดท้ายคือ เพื่อแสดงออกถึงความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ

5.1.3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

1) นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ในหัวข้อรูปแบบการจัดกิจกรรม และลักษณะการจัดกิจกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์แตกต่างกัน

5.1.4 สรุปผลข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี นักศึกษามีความคิดเห็นว่าควรจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ เป็นการให้ความรู้และสืบสานศิลปวัฒนธรรม ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม การเข้าร่วมกิจกรรมง่าย ไม่ซับซ้อน ได้บันทึกกิจกรรมลงสมุดกิจกรรม และพอใจในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีจัดอยู่แล้ว

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นในแต่ละหัวข้อ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม นักศึกษามีความคิดเห็นในการเข้าร่วมกิจกรรมที่หลากหลายช่องทาง โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงกิจกรรมต่าง ๆ ได้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ด้วยเด็กในสังคมยุคปัจจุบัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชันต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง จึงมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมในรูปแบบของการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับน้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) ได้อธิบายว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Services: SNS) เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นความสนใจ ร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราวภาพ เพื่อสร้างเครือข่ายสังคม (Social Networks) หรือความสัมพันธ์ในสังคม (Social Relations) ระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของสมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น E-mail, Google, Facebook, Web Blog, Twitter, LinkedIn, Instagram และอื่น ๆ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยง ข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี อีกทั้ง จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นบริการออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์ในหลายด้าน เช่น ด้านสังคม เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากัน เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการสร้างเครือข่ายสามารถเชื่อมถึงผู้คนได้เป็นจำนวนมากโดยให้ผู้ที่มีความสนใจร่วมกันสามารถนำข้อมูลข่าวสารแบ่งปันกันได้ตามความสนใจ ดังนั้นในการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อเทคโนโลยีอื่น ๆ สิ่งสำคัญคือการตระหนักถึงความถูกต้องและเหมาะสมของกิจกรรม เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับเอกนถน บางท่าไม้ (2555) ได้อธิบายว่า แนวทางสำหรับการสื่อสารในยุคปัจจุบันควรคำนึงถึงสิทธิ์ในการใช้งานและสร้างประโยชน์กับผู้อื่น ตามหลักการ 4 ป. จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดีและเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ดังนั้น นักศึกษา

ในระดับอุดมศึกษา จึงนับได้ว่าจะเป็นผู้ที่ช่วยสร้างอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นผู้ที่ได้รับการศึกษาในเชิงวิชาชีพ และสามารถสร้างสรรค์สังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังเป็นต้นแบบที่ดีสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยเดียวกันได้เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์จึงมีความหมายรวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท (Netiquette) ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นในการเผยแพร่องค์ความรู้ สร้างจิตสำนึกและส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมที่ดี

ด้านลักษณะการจัดกิจกรรมพบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมวัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ) เป็นส่วนมากรองลงมาคือ วันสำคัญของนานาชาติ (วันตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ) การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น ทักษะศิลป์, หัตถศิลป์, สถาปัตยกรรม) การแข่งขันทักษะทางด้านดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรีสากล, ดนตรีพื้นบ้าน) การแข่งขันทักษะทางด้านคหกรรม (เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย, อาหารและโภชนาการ) วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุกศาสนาที่มีนักศึกษาบวชถือ) การแข่งขันทักษะทางการแสดง (เช่น ระบำ, รำ, ฟ้อน) วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่แห่งชาติ ฯลฯ) และการแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, โต้เวที, กล่าวสุนทรพจน์) ตามลำดับ ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่าความสนใจในลักษณะของกิจกรรมแต่ละประเภทเป็นไปตามความสนใจ ประสบการณ์ และวิถีชีวิตตามปัจเจกบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของซิกเกอร์ริงและไรเซอร์ (1993 อ้างใน กมลชนก กำเนิดนง, 2551) กล่าวว่าหากต้องการพัฒนานักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์ จะต้องคำนึงถึงความแตกต่างของนักศึกษาแต่ละคน การพัฒนานักศึกษาถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนามนุษย์ ส่งเสริมให้สถาบันต่าง ๆ สามารถผลิตบัณฑิต ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ สติปัญญา สังคมอารมณ์ เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม และประเทศชาติ ดังนั้น กิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา ที่ใช้ในการพัฒนานักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาบรรลุเป้าหมายในการจัดการศึกษาการทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และนักศึกษา ในกระบวนการกิจกรรมของนักศึกษา ทำให้นักศึกษาเกิดความอบอุ่น เกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจต่ออาจารย์และสถาบันอุดมศึกษาดียิ่งขึ้น กิจกรรมนักศึกษาสามารถทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสเลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจของแต่ละคน ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาตระหนักดีว่า การเรียนรู้ของนักศึกษามีได้เกิดขึ้นแต่ในชั้นเรียนเท่านั้น แต่สิ่งอื่น ๆ ที่นักศึกษาปฏิบัตินอกชั้นเรียนและกิจกรรมต่าง ๆ ในสถาบันอุดมศึกษาที่นักศึกษามีส่วนร่วม และโดยเฉพาะกิจกรรมนักศึกษาด้านทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมที่เกิดจากความศรัทธาเริ่ม ความสนใจ โดยใช้แรงกาย แรงใจ ของนักศึกษาเองนั้น จะมีส่วนช่วยให้นักศึกษามีการพัฒนาและตระหนักถึงคุณค่าอย่างเต็มที่

ด้านวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นต่อ วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติ เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่อยก ย่องเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำคุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ของชาติ/ท้องถิ่น และเพื่อแสดงออกถึงความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ จากข้อมูล ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นกิจกรรมที่ช่วยบ่มเพาะให้นักศึกษาเป็น ผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นพลเมืองที่สำคัญของชาติ ด้วยการมีทัศนคติที่ดี ไม่เรียนรู้ และตระหนัก ถึงคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ รวมไปถึงสนใจในวัฒนธรรมข้ามชาติที่หลากหลาย สอดคล้องกับ Robles (2012) และอภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา (2555) ได้อธิบายถึงการพัฒนาการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาว่า จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้มีลักษณะองค์รวม (Holistic) ที่จะต้องอาศัยอาจารย์และบุคลากรที่เข้าใจ และมีความสามารถในการบูรณาการ Soft Skills ที่ส่งเสริม Hard Skills ทั้งในและนอกชั้นเรียน การจัดการ การศึกษาระดับอุดมศึกษาจะต้องกำหนดนโยบายและแนวทางการบูรณาการทักษะวิชาชีพ (Hard Skills) และทักษะคนและสังคม (Soft Skills) ในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศให้ชัดเจน และ กำหนดนโยบายส่งเสริมให้สถาบันอุดมศึกษามีการจัดการศึกษาแบบองค์รวม (Holistic) โดยมุ่งความสำเร็จ ของนักศึกษาที่มีทักษะทั้งสองด้านอย่างสมดุลเหมาะสม เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ ได้แก่ บัณฑิตที่มี ความรู้ ทักษะ และบุคลิกอุปนิสัยสอดคล้องกับสังคมในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ทักษะด้านการคิด มีความรู้ในหลักคิดทางวิชาการ ความรู้ในการปฏิบัติตน การเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ ๆ ทักษะในการสืบหาข้อมูล ความรู้รอบ ความรู้เกี่ยวกับโลกศตวรรษที่ 21 และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้
2. ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นการดำรงชีวิตภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม (Adaptability Skills) การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น/ผู้คนต่างวัฒนธรรม ทักษะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ทักษะ การรักษาสภาพ
3. ทักษะความเป็นพลเมืองโลก มีบุคลิกอุปนิสัยความเป็นพลเมืองในระบบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีจริยธรรม และค่านิยมที่ดีงามอยู่ในจิตใจ พึ่งตนเอง และพร้อมทุกสถานการณ์ มีนิสัยเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีนิสัยใฝ่คุณภาพ

จากการศึกษาปัญหาและอุปสรรคการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมใน รูปแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า รายงานผลจากแบบสอบถาม พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของ นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ไม่มีปัญหา รองลงมา

คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร กลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา รวมกลุ่มทำกิจกรรมทำได้ลำบากและไม่สนุก และไม่น่าสนใจเหมือนจัดกิจกรรมในสถานที่จริง นักศึกษากลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ไม่มีปัญหา รองลงมา สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร กลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา อยากเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดจริงมากกว่า และไม่สะดวกเข้าร่วมกิจกรรม นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ส่วนใหญ่ไม่มีปัญหา รองลงมาคือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร และนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาผสม 2 สาขาวิชา (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ส่วนใหญ่ไม่มีปัญหา รองลงมาคือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ใช้สื่อออนไลน์บางอย่างไม่เป็น ได้รับความรู้ไม่เต็มที่ และกลัวการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์และจัดกลุ่มปัญหา/อุปสรรค พบว่าจำแนกได้ 3 ประเด็น คือ เรื่องสัญญาณการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียรภาพ เรื่องสถานการณ์ต่าง ๆ ของสังคมที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานชีวิต และท้ายสุดคือ เรื่องลักษณะ รูปแบบของกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้เข้าร่วมและมีกิจกรรมที่เข้าถึงได้ (จัดกิจกรรมโดยมีการเข้าร่วมในสถานที่จริง) ดังข้อมูลที่พบแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชามีความคิดเห็นที่แตกต่างกันเป็นผลมาจากความสนใจทัศนคติ ประสบการณ์ และวิถีชีวิตที่แตกต่างกันตามปัจเจกบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สหสวรรค์ ผลอรอด (2551: 69 อ้างถึงใน ณิชพัทธ์ วงศ์สุวรรณ 2553 : 27) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเซนต์จอห์นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา พบว่า นักศึกษาที่ศึกษาในคณะวิชาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาด้านวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านบำเพ็ญประโยชน์ และโดยรวมแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเนื่องจากลักษณะการเรียนและกิจกรรม ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคณะวิชาที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา นอกจากนี้ อาจเป็นเพราะความแตกต่างของความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาที่เกิดจากบุคลิกภาพและความสนใจที่แตกต่างกันของกลุ่มนักศึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

- 1) ควรจัดกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ไปจนกว่าสถานการณ์จะดีขึ้น เพื่อลดการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)
- 2) ควรจัดกิจกรรมในลักษณะที่ให้ความรู้แก่นักศึกษา นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการสืบสานศิลปวัฒนธรรม และมีกิจกรรมให้ร่วมสนุก เช่น เกมส์ตอบปัญหา
- 3) ควรจัดช่องทางการเข้าร่วมกิจกรรมให้เข้าถึงได้ง่ายไม่ซับซ้อน โดยการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบของ infographic หรือคลิปวิดีโอ เพื่ออธิบายขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างง่าย ๆ

4) ควรศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมกับลักษณะการจัดกิจกรรมในแต่ละประเภทเพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นและความต้องการในกิจกรรมต่าง ๆ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรนำผลการวิจัยในครั้งนี้มากำหนดแผนพัฒนางานด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2) ควรนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปพัฒนาเพื่อศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมออนไลน์ของนักศึกษา



บรรณานุกรม

- กมลชนก กำเนิดนวก. (2551). การพัฒนาศักยภาพตนเองของนิสิตมหาวิทยาลัยรัตนนคร. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยรัตนนคร.
- กรรณิกา ทองพันธ์, สุธิดา ชัยชมชื่น และจรัญ แสนราช. (2561). การใช้ระบบการเรียนโดยใช้กิจกรรมออนไลน์เป็นฐาน ตามรูปแบบ R2D2 บูรณาการกับการสร้างแผนที่ความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะครู. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม มจพ. 9(2) (พฤษภาคม-สิงหาคม) 1-12.
- กฤษศรี คำชาย. (2544). จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้. คณะครุศาสตร์สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ: ราชภัฏสวนสุนันทา
- กองกลาง. (2564). ประกาศศูนย์ป้องกันและควบคุมโรคติดต่อไวรัส COVID-19 ภายในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (ฉบับที่ 27). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- จู่ไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2552). เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network). [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://ngnforum.ntc.or.th/index.php?option=com.content&task=view&id=76&Itemid=1>
- ฐิติรัตน์ เริ่มสอน. (2564). การดำเนินงานการยกย่องผู้มีผลงานดีเด่นทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. กองพัฒนานักศึกษา. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ณิชพัชร์ วงศ์สุวรรณ. (2553). ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/1019/Nichaphach_W.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ทิตนา แคมมณี (2546). การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: เสริมสิน พรี่เพรส ซิสเต็ม
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2558). เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย = Social network in a networked society. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. 8(2). 119-127.
- บรรพต พิจิตรกำเนิด. (2553). การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ เพื่อการเข้าถึงห้องสมุดเฉพาะ. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ปรีดา พุทธิวงศ์. (2552). ความสอดคล้องระหว่างการทำงาน กับความต้องการด้านกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษาในคณะอุตสาหกรรมเกษตร. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม. (2564). แผนเฉพาะด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม. กองพัฒนานักศึกษา. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

- พร กนกชัยสกุล. (2553). เครือข่ายสังคมออนไลน์. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executivejournal/janmar10/pdf/29-32.pdf>
- ไพโรจน์ วิฑูรพณิชย์, จินตนา อุบัติสสกุล และญาดาพนิต พิณกุล. (ม.ป.ป.). การสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในรายวิชาต่าง ๆ [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://110164.94.212.manage/Research/pic15-52%20Integr%20AJ%20Piriyakom.pdf>.
- มานะ ตริยาภิวัฒน์. (2554). นักข่าวกับ Social Media. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก http://www.tja.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=1683%3A-socialmedia-&catid=46%3Academic&Itemid=7
- มาโนชญ์ อารีย์ และทัศนีย์ ลักขณาภิชนชัช. (2558). บทบาทของเยาวชนกับการส่งเสริมความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมไทย – มาเลเซีย: ศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์และกิจกรรมของนักเรียนระหว่างประเทศ. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โยธิน ศันสนยุทธ. (2530). มนุษย์สัมพันธ์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ศิริพร กนกชัยสกุล. (2553). เครือข่ายสังคมออนไลน์. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executivejournal/janmar10/pdf/29-32.pdf>
- ศูนย์วิจัยกิจการไทย. (2551). เครือข่ายสังคม. [Positioning Magazine Sunday, November 9, 2008] สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/pnru261/social-network-1>.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). ยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (พ.ศ. 2560-2564). สำนักส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพนักศึกษา.
- สำเนา ขจรศิลป์. (2538). มิติใหม่ของกิจการนักศึกษา 1: พื้นฐานและบริการนักศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2537). การสร้างมาตรฐานในการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2548). เทคนิคการวิเคราะห์ตัวแปรหลายตัวสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (คู่มือนักวิจัยและนักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก): หลักการวิธีการและการประยุกต์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สุนิตย์ เชรษฐา และชิตพงษ์ กิตตินราดร. (2549). Web 2.0 กับการการเรียนรู้เพื่อสร้างปัญญาสาธารณะ. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.trnlab.org/data/web2.0-whitepaper.pdf>

สุเมธดา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา. (2549). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. ในทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

_____. (2549). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://library.uru.ac.th/webdb/images/party.htm>.

สุเมธ สารศรี. (2555). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขารัฐประศาสนศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สร้อยตระกูล (ตวยานนท์) อรรถมานะ. (2541). พฤติกรรมองค์การ: ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สหสวรรค์ ผลอรอด. (2551). ความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเซนต์จอห์นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis /Hi_Ed/ Sahasawat_P.pdf

สำนักส่งเสริมและพัฒนาศึกษานโยบายนักศึกษา. (2562). ยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2560-2564. สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม.

อดิเทพ บุตราช. (2553). เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network). [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://km.ru.ac.th/computer/?P=199>

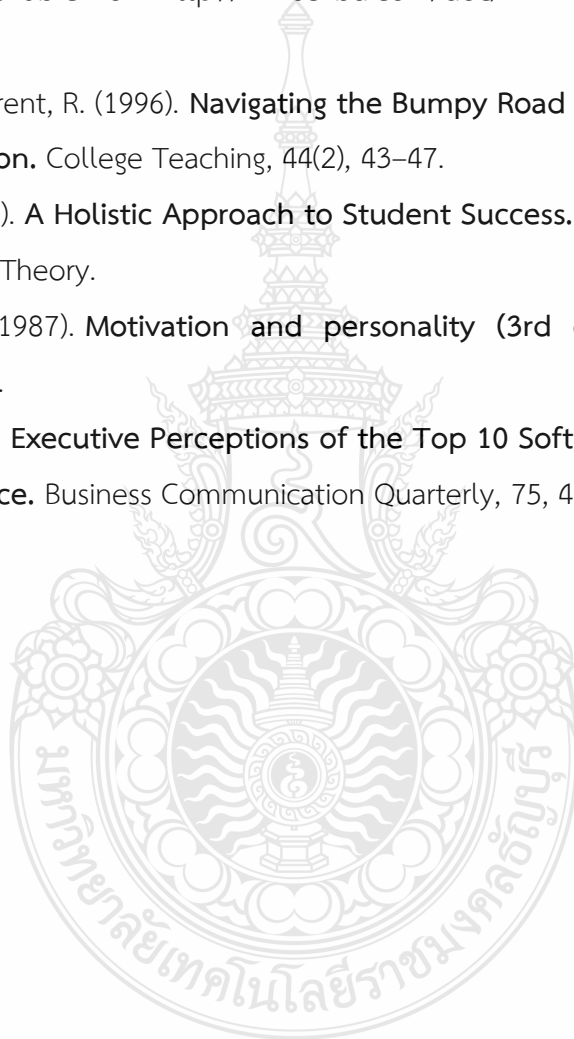
อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา. (2555). การพัฒนาพนักงาน. สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (13), (สิงหาคม) 149.

เอกนถน บางท่าไม้. (2553). เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการบูรณาการกิจกรรมสำหรับการเรียนการสอน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2553): 41-52.

_____. (2555). แนวทางการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 (พฤศจิกายน 2554 -มีนาคม 2555).

_____. (2558). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- Collegiate Project Services. Columbia: Collegiate Project Services Bonwell, C., & Eison, J. (1991). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. Washington, D.C.: Jossey- Bass: AEHE-ERIC Higher Education Report No. 1 (Meyer & Jones, 1993).
- Ethier, Jason. (2006). **Current Research in Social Network Theory**. Retrieved June, 13 2013, Available from <http://ww.scribd.com/doc/11171859/Current-Research-in-Social->
- Felder, R. M., & Brent, R. (1996). **Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction**. *College Teaching*, 44(2), 43-47.
- Lecluyse, J. (2015). **A Holistic Approach to Student Success**. White Paper Series. Network-Theory.
- Maslow, A. H. (1987). **Motivation and personality (3rd ed.)**. Delhi, India: Pearson Education.
- Robles, M. (2012). **Executive Perceptions of the Top 10 Soft Skills Needed in Today's Workplace**. *Business Communication Quarterly*, 75, 453-465.



ภาคผนวก

ก

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย





ที่ อว ๐๖๔๙.๒๐/๒๐๖๖

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
๓๙ หมู่ที่ ๑ ถ.รังสิต-นครนายก
ต.คลองหก อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๒ มิถุนายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.สุมิตรา วิริยะ

ด้วย นางสาวฐิติรัตน์ เริ่มสอน ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ สังกัด กองพัฒนานักศึกษา ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสำรวจความเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้าน ศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษาขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ การวิจัย เพื่อใช้เก็บข้อมูล นำมาศึกษา และวิเคราะห์ต่อไป ดังเอกสารที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐ แก้วสกุล)
ปฏิบัติหน้าที่รักษาราชการแทน
ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา

กองพัฒนานักศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๔๙ ๔๐๙๕-๖

โทรสาร ๐ ๒๕๗๗ ๕๐๑๐



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา มทร.ธัญบุรี โทร. ๐ ๒๕๔๙ ๔๐๙๕-๖
 ที่ อว ๐๖๔๙.๒๐/๒๐๖๗ วันที่ ๒ มิถุนายน ๒๕๖๔
 เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ริสสวัณ อรชุน

ด้วย นางสาวฐิติรัตน์ เริ่มสอน ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ สังกัด
 กองพัฒนานักศึกษา ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสำรวจความเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้าน
 ศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษาขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
 การวิจัย เพื่อใช้เก็บข้อมูล นำมาศึกษา และวิเคราะห์ต่อไป ดังเอกสารที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐ แก้วสกุล)
 ผู้ปฏิบัติหน้าที่รักษาราชการแทน
 ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา มทร.ธัญบุรี โทร. ๐ ๒๕๔๙ ๔๐๙๕-๖
ที่ อว ๐๖๔๙.๒๐/๒๐๖๗ วันที่ ๒ มิถุนายน ๒๕๖๔
เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบูลย์

ด้วย นางสาวฐิติรัตน์ เริ่มสอน ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ สังกัด
กองพัฒนานักศึกษา ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสำรวจความเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้าน
ศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ในการนี้ กองพัฒนานักศึกษาขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
การวิจัย เพื่อใช้เก็บข้อมูล นำมาศึกษา และวิเคราะห์ต่อไป ดังเอกสารที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐ แก้วสกุล)
ผู้ปฏิบัติหน้าที่รักษาราชการแทน
ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา

ภาคผนวก

ข

เครื่องมือในการวิจัย



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

- แบบสอบถามฉบับนี้มุ่งที่จะศึกษา ความคิดเห็นของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี ที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)
- แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี
 - ตอนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการพัฒนา ปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี
- คำตอบของท่านไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านแต่ประการใด แต่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและวิจัย เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของ มทร.ธัญบุรีเท่านั้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ครั้งนี้
(นางสาวฐิติรัตน์ เร็มสอน)
ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

- ชาย หญิง

2. คณะ/วิทยาลัย

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | <input type="checkbox"/> คณะบริหารธุรกิจ |
| <input type="checkbox"/> คณะศิลปกรรมศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะศิลปศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม | <input type="checkbox"/> คณะวิศวกรรมศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะเทคโนโลยีการเกษตร | <input type="checkbox"/> คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน |
| <input type="checkbox"/> คณะพยาบาลศาสตร์ | <input type="checkbox"/> วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย |

3. ชั้นปีที่ศึกษา

- ปีที่ 1 ปีที่ 2

4. ศาสนา

- | | | |
|--|---------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> พุทธ | <input type="checkbox"/> อิสลาม | <input type="checkbox"/> คริสต์ |
| <input type="checkbox"/> พราหมณ์-ฮินดู | <input type="checkbox"/> ซิกข์ | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ..... (โปรดระบุ) |

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี

คำชี้แจง

1. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น ตามความเห็นของท่านข้อละ 1 ช่อง โดยมีค่าคะแนนดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ระดับ	3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ระดับ	1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

2. โปรดอ่านข้อความทุกข้อโดยละเอียด แล้วพิจารณาว่าความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) อยู่ในระดับใด ตามสภาพที่แท้จริง โดยใช้เกณฑ์ตามคำชี้แจงในข้อ 1

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบการจัดกิจกรรม					
1.1 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางเว็บไซต์					
1.2 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook Page					
1.3 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Live (สด) เช่น Youtube, Streaming					
1.4 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Line Group					
1.5 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Zoom หรือ Microsoft of team 365					
2. ลักษณะการจัดกิจกรรม					
2.1 วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่แห่งชาติ ฯลฯ)					
2.2 วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุกศาสนาที่มีนักศึกษานับถือ)					
2.3 วันสำคัญของนานาชาติ (วันตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ)					
2.4 วัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ)					
2.5 การแข่งขันทักษะทางการแสดง (เช่น ระบาย, รำ, ฟ้อน)					
2. ลักษณะการจัดกิจกรรม (ต่อ)					
2.6 การแข่งขันทักษะทางด้านดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรีสากล, ดนตรีพื้นบ้าน)					
2.7 การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น ทัศนศิลป์, หัตถศิลป์, สถาปัตยกรรม)					
2.8 การแข่งขันทักษะทางด้านคหกรรม (เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย, อาหารและโภชนาการ)					
2.9 การแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, โต้วาที, กล่าวสุนทรพจน์)					

3. วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม					
3.1 เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมของชาติ/ท้องถิ่น					
3.2 เพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้ามชาติ					
3.3 เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลากหลาย					
3.4 เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม					
3.5 เพื่อแสดงออกถึงความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ					
3.6 เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำคุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม					

ตอนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ของนักศึกษา มทร.ธัญบุรี

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นถึงปัญหาและอุปสรรคของท่านในการมีส่วนร่วมของกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)

.....

.....

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามทร.ธัญบุรี

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของท่าน ในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษามทร.ธัญบุรี ว่าควรจะมีการปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยน ให้มีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์ และความพึงพอใจแก่ท่านมากที่สุด

4.1 รูปแบบการจัดกิจกรรม

.....

.....

4.2 ลักษณะการจัดกิจกรรม

.....

.....

4.3 วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม

.....

.....

ขอขอบคุณที่ท่านได้ตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก

ค

สรุปผล IOC



สรุปผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถาม

วัตถุประสงค์ ของการวิจัย	ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผลการ วิเคราะห์
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
เพื่อศึกษาความ คิดเห็นต่อการ จัดกิจกรรม ด้านทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบ ออนไลน์ของ นักศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี ราชมงคล ธัญบุรี	1. รูปแบบการจัดกิจกรรม						
	1.1 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง เว็บไซต์	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	1.2 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook Page	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Live (สด) เช่น Youtube, Streaming	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Line Group	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	1.5 เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Zoom หรือ Microsoft of team 365	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2. ลักษณะการจัดกิจกรรม						
	2.1 วันสำคัญของชาติไทย (วันพ่อ-แม่ แห่งชาติ ฯลฯ)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.2 วันสำคัญทางศาสนา (ครบทุก ศาสนาที่มีนิกายนับถือ)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.3 วันสำคัญของนานาชาติ (วัน ตรุษจีน, วันวาเลนไทน์, วันคริสต์มาส ฯลฯ)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.4 วัฒนธรรมพื้นบ้าน 4 ภาค (วันสงกรานต์, บุญบั้งไฟ, แห่เทียน, ลอยกระทง ฯลฯ)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.5 การแข่งขันทักษะทางด้าน การแสดง (เช่น ระบำ, รำ, ฟ้อน)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.6 การแข่งขันทักษะทางด้าน ดุริยางคศิลป์ (เช่น ดนตรีไทย, ดนตรี สากล, ดนตรีพื้นบ้าน)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน

วัตถุประสงค์ ของการวิจัย	ข้อความถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผลการ วิเคราะห์
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
	2.7 การแข่งขันทักษะทางด้านศิลปะ (เช่น ทัศนศิลป์, ทัศนศิลป์, สถาปัตยกรรม)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.8 การแข่งขันทักษะทางด้าน คหกรรม(เช่น จัดดอกไม้, งานใบตอง, เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย, อาหารและ โภชนาการ)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	2.9 การแข่งขันทักษะทางด้านภาษา (เช่น ร้อยแก้ว, ร้อยกรอง, ใต้วาที, กล่าวสุนทรพจน์)	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
3. ลักษณะการจัดกิจกรรม							
	3.1 เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมของชาติ/ท้องถิ่น	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	3.2 เพื่อเรียนรู้ หรือแลกเปลี่ยน วัฒนธรรมข้ามชาติ	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	3.3 เพื่อเรียนรู้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ที่หลากหลาย	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	3.4 เพื่อสร้าง/เผยแพร่ องค์ความรู้ ทางด้านศิลปวัฒนธรรม	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	3.5 เพื่อแสดงออกถึงความตระหนักใน คุณค่าของวัฒนธรรมประจำชาติ	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
	3.6 เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทำ คุณประโยชน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม	+1	+1	+1	3	3/3 = 1.00	ผ่าน
ค่า IOC ≥ 0.50 ถือว่าผ่านเกณฑ์สามารถนำไปใช้ในแบบสอบถามได้							

ภาคผนวก

ง

ผลการ Try Out



สรุปผลการตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.830	5

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
a1	3.83	1.020	30
a2	3.73	.868	30
a3	4.03	.850	30
a4	3.53	1.008	30
a5	3.77	1.073	30

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	9

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
b1	3.90	.885	30
b2	3.83	.986	30
b3	3.90	.960	30
b4	3.97	.964	30
b5	3.97	1.098	30
b6	3.93	1.081	30
b7	3.87	1.042	30
b8	3.83	1.053	30
b9	3.63	1.098	30

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.951	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
c1	4.10	.885	30
c2	4.17	.913	30
c3	4.30	.837	30
c4	4.17	.834	30
c5	4.20	.714	30
c6	4.07	.740	30

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวฐิติรัตน์ เริ่มสอน
วัน/เดือน/ปีเกิด	วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2518
ที่อยู่ปัจจุบัน	81/216 หมู่บ้านพฤษภา 116 รังสิต-ธัญบุรี ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120 โทรศัพท์ 08 1617 9284 E-mail : avocado2218@live.com, thitirat2218@gmail.com
สถานที่ทำงาน	กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ตำแหน่ง	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ
ประวัติการศึกษา	
ปี 2540-2542	บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
ประวัติการทำงาน	
ปี 2542-2543	เจ้าพนักงานธุรการ สถาบันวัฒนธรรมราชมงคลเฉลิมพระเกียรติ
ปี 2543-2552	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป สถาบันวัฒนธรรมราชมงคลเฉลิมพระเกียรติ
ปี 2552-2556	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ กลุ่มทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สำนักงานอธิการบดี
ปี 2557-2562	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไปปฏิบัติการ ฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา
ปี 2563-ปัจจุบัน	หัวหน้าฝ่ายทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กองพัฒนานักศึกษา